1993年7月9日発行(毎月第2第4金曜日発行)第1巻第11号通巻11号　平成5年6月1日第三種郵便物認可

ストⅡターボ発売直前号

幻の摩陀羅『聖ユダヤ伝』特別掲載

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

特集 スーパーマリオコレクション

超新作

聖剣伝説2
魍魎戦記MADARA2
ミスティッククエスト
トルネコの大冒険
R-TYPEⅢ

超攻略

エストポリス伝記
シルヴァ・サーガ2
スーパーファミリーテニス
スーパーフォーメーションサッカー2

大増ページ
豪華付録号

No.11
7月9日号
定価490円

発売直前!!
発売までにライバルにグッと差をつける
STREET FIGHTER II TURBO
ストリートファイターⅡターボ
連続豪華特別付録第1弾
パーフェクトマニュアル 基礎編

●発売記念「ストⅡ」クイズ　●CPSファイター他コントローラ50名プレゼント

©1993 TONG KING SHOW

BPS情報局通信

テトリスハイスコア募集はすごい盛り上がりだったけど、次にビーピーエスから発売されるのは「ヨッシーのクッキー」。テトリスに引けを取らないアクションパズルなんだ。ファミコンとゲームボーイでも発売されているから知っているみんなも多いと思うけど、スーパーファミコン版は一人プレイと対戦プレイに加えて君の頭を悩ませる100題のヨッシーパズルと盛り沢山。ビーピーエスがテトリスに続いて寝不足ゲームを発売するのは7月9日、待ち切れない、質問があると言う君はハガキをどしどし送ってね。何かいいことあるかもよ……

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
クッキー
TM
3つのモードで楽しさますますパワーアップ。
●アクションモード ●対戦モード ●パズルモード
同じクッキーをそろえて消していくおなじみの基本ゲームから、友達との楽しい対戦ができるVSモード。さらにじっくり頭をつかうパズルモードも加え、だれをも夢中にしてしまうスーパーファミコン版の新登場。
7月9日㈮いよいよ発売
定価6,600円(税別)
©1993 BPS ©1992, 1993 Nintendo LICENSED BY NINTENDO Original design by Home Data Corp.
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
ユーザーサポート受付 TEL.045-931-0151

KONAMI
幾千の日が昇る。幾千の日が沈む。
太古より未来永劫、
幾千の夜。
赤い日が東から西へ、東から西へ。
……、闇。
異世界に邪悪な
欲望の権化が復活するとき、
神は、運命を勇者の血に委ねる。
いくつもの輪廻転生を超えて
宿命を背負った勇者よ。
今こそ覚醒のときは来た。
SFCオリジナルストーリー版 インタラクティブRPG「魍魎戦記 摩陀羅 2」
7月16日発売予定
定価9,800円（税別）
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
コナミ株式会社
本　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス
関東 東京 03(3436)2277
関西 大阪 06(456)4578

北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

電撃スーパーファミコン

CONTENTS

[第11号目次]
(1993年7月9日発行)

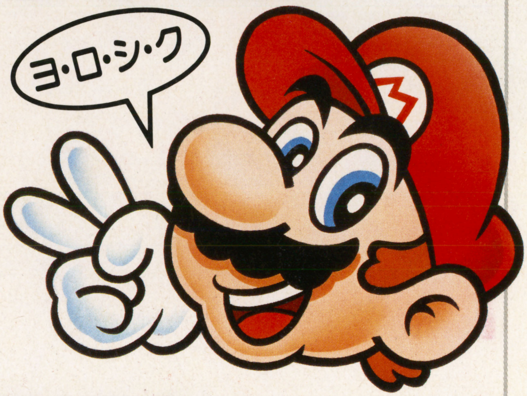
COVER
イラスト／佐々木 晃
(TONG KING SHOW)
デザイン／関野邦章(12 to 12)
タイトル／高木和雄
製版／松木 繁(大日本印刷)

特集

発売前に知っておきたい
攻略テクニック集

スーパーマリオコレクション ……………48

名作ACTが大集合した超ぜいたくソフト(?)を徹底解剖。息もつかせぬ30連発のマリオテクニック集！／スコープ&映画情報もあるゾ!!



SPECIAL

発売直前情報

MADARA 2 ……………164

SFC版

これが全10人の、パーティキャラ！魔法&魍鬼リスト付き、内容満載の電撃特報PART 3

付録

新必殺技&キャラクター大紹介!!

ストリートファイターIIターボ パーフェクトマニュアル…【基礎編】

HIGH VOLTAGE GAMES

ミスティッククエスト ……24
聖剣伝説2 ……28
トルネコの大冒険 ……32
R-TYPE III ……36

THE WINNING MANUAL

エストポリス伝記 ……58
シルヴァ・サーガ2 ……64
スーパーファミリーテニス ……68
スーパーフォーメーションサッカー2 ……72

読者参加企画

JAJA姫武遊伝! ……93

COMICS

聖痕のジョカ ……77
SFC版発売記念 幻の『マダラ』特別掲載
摩陀羅(マダラ)・聖ユダヤ伝(ゲド) ……132

NEW GAME FLASH

アクタリオン ……176
第3次スーパーロボット大戦 ……178
ソニックウイングス ……180
サンリオワールドスマッシュボール! ……182
クラシック・ロード ……184
マスターズ 遥かなるオーガスタ2 ……186
ワールドサッカー ……188
ヨッシーのクッキー ……190
スーパーチャイニーズワールド2 ……192
スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII ……193
クールスポット ……194
美少女雀士スーチーパイ ……195
スーパー3Dベースボール ……196
ホーリーストライカー ……197
モンスターメーカー3他 ……198
ぷよぷよ他 ……199
ミラクルガールズ他 ……200
スーパー人生ゲーム他 ……201

ビショップ小峯のオレ的に言えば! ……46
D-SCOPE ……20
ソフトランキング ……38
新作チェッカー ……42
新作発売リスト ……202
電撃ウラワザEX ……149
電撃クリニックEX ……152
電撃少年団 ……137
愛すべきイマイチくん・がんばれケムコ ……154
まだら学園 ……133
D-ACCESS ……157
　チョコボ日記 ……158
　スライム王国 ……160
　カプコンファンギルド ……162
ボルトチケット ……170

プレゼント+当選者発表 ……76
次号予告 ……204

GAME INDEX

50音順

R-TYPE ……36
アクタリオン ……176
アルディーライトフット ……201
エースをねらえ! ……198
エストポリス伝記 ……58
FC原人 ……201
X ZONE ……199
クールスポット ……194
クラシック・ロード ……184
サンリオワールドスマッシュボール! ……182
シルヴァ・サーガ2 ……64
スーパー3Dベースボール ……196
スーパー人生ゲーム ……201
スーパーチャイニーズワールド ……192
スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャー ……193
スーパーファミリーテニス ……68
スーパーフォーメーションサッカー2 ……72
スーパーマリオコレクション ……48
聖剣伝説2 ……28
装甲騎兵ボトムズ ……201
ソニックウイングス ……180
大工の源さん[FC] ……199
第3次スーパーロボット大戦 ……178
テトリス武闘外伝 ……200
トールキンの指輪物語・第1話 ……200
トルネコの大冒険 ……32
美少女雀士スーチーパイ ……195
ぷよぷよ[FC] ……199
ホーリーストライカー ……197
マスターズ 遥かなるオーガスタ2 ……186
MADARA2 ……164
ミスティッククエスト ……24
ミラクルガールズ ……200
モンスターメーカー3 ……198
ヨッシーのクッキー ……190
ワールドサッカー ……188

本誌中の略号・記号の見方

RPG ……ロールプレイング
A・RPG ……アクション・ロールプレイング
S・RPG ……シミュレーション・ロールプレイング
ACT ……アクション
SLG ……シミュレーション
STG ……シューティング
AVG ……アドベンチャー
RCG ……レース
SPG ……スポーツ
PZG ……パズル
ETC ……その他

B ……バッテリーバックアップ
P ……パスワード
M ……マウス対応

電撃 ストリートファイターIIクイズ 8
ストリートファイタートーナメント

DENGEKI STREET FI

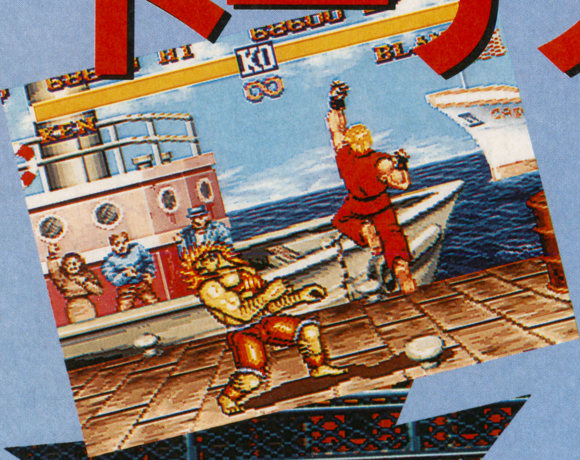
ストリートファイターⅡターボ発売記念特別企画

CPSファイター 20名
ファイティングコマンダー 30名
特別プレゼント付き

第1回

DENGEKI ストリートファイトトーナメント

世界初のストⅡSLG
優勝するのは誰



『ストⅡ』の新しい遊び方発見!
ストリートファイト・シミュレーション

恒例の巻頭クイズ。今回は『ターボ』発売記念の『ストⅡ』クイズ。クイズといっても頭を使っても解けないクイズだ。

まずはスーパーファミコンと『ストⅡ』(もちろんＳＦＣ版。ターボじゃないよ)のソフトを用意する。『ストⅡ』持っていない人は友達に借りるかあきらめてね。でもって、右のページのルールをよ～く理解したら、次のページに進む。すると、あらビックリ、８人のストⅡキャラが７つのワザのリストを持って待っているじゃないの。真ん中にはトーナメント表が……。

勘のいいキミはもうわかったよね。題して『ちゃんとやれば絶対答えは出る、シミュレーションゲーム風、１人でもできる、２人でやればなお楽しい『ストⅡ』誰が優勝したか当てるクイズ!!』。

要するに対戦モードにして、ＳＬＧのようにターン制で２人のキャラにお互いにワザを出させ合うわけ。ワザをかけられる方は当然無防備の棒立ち状態。何ターンかで決着は付く。しかもリストの順番で正確にワザを決めていけば必ず同じ結果になる。

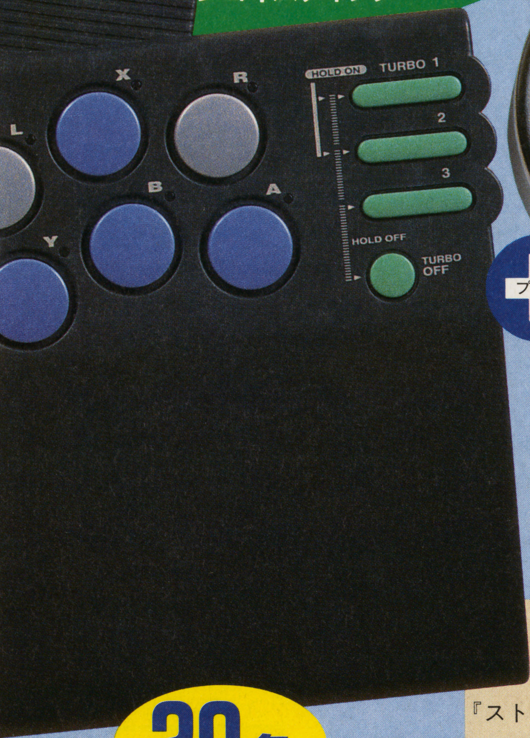
さあ、『ターボ』発売前のウォーミングアップを兼ねて上の賞品目ざしてガンガンチャレンジしよう。

STREET FIGHT DENG

© CAPCOM 1992、トーナメントデザイン／ウォルフ中村

IGHT DENGEKI STRE

ストⅡターボ
オフィシャル
ジョイスティック



プラス

電撃スペシャル
シルバーメタリック
ヴァージョン

30名

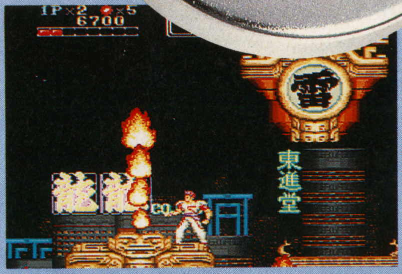
HORI
ファイティングコマンダー

『ストⅡ』もやりやすいボタン配置。
しかも連射もホールドもスローも付いてる。
市販版は黒いボディで2,680円（銀は非売品）。

CAPCOM
CPSファイター

『ストⅡ』オフィシャルジョイスティック。ハードなプレイにも耐えられるガッシリボディでゲーセンそのままの興奮が味わえる。9,800円。

20名



⬅ホリ電機のソフト『ランセイバー』（秋発売）にも期待。

これが電撃オフィシャル・ルールだ！

①使用ソフトはＳＦＣ版『ストⅡ』。
②対戦モードで制限時間は無制限。
③ハンディキャップレベルは全て『3』。
④ステージはどこも一緒なので気にしない。
⑤全試合１ラウンド勝負とする。
⑥トーナメント表にしたがって戦わせる。
⑦表の左側のキャラ（番号の小さい方）を１コンに設定し、常にこちら側を先攻とする（２回戦以降も同様）。
⑧まず、左側の先攻キャラにそのキャラのリストの１番のワザを出させる。この時ワザをかけられる側のキャラのコントローラには手を触れない（無防備状態）。
⑨続いて、同様に表の右側のキャラにそのキャラのリストの１番のワザを出させる。
⑩こうして１ターン目を終了したら、順番に２番目、３番目のワザを出させ合う。
⑪２ターン以降も常に左側が先攻。
⑫７ターン目まで進んでも決着がつかない場合はもう一度最初のワザに戻る。
⑬ワザは全てリストの操作方法に従う。
⑭必殺ワザは全て『大』ボタンで出す。
⑮勝者は表に従って２回戦へ進出。さらにその勝者が決勝戦に進出する。
⑯２回戦、決勝戦とも１回戦と同じリストを使用して左側先攻で試合を行う。

⬅ワザをかけられる方は棒立ちでひたすら耐える。無残……。

応募方法

決勝戦が終わったら、優勝者名と、惜しくも決勝で破れた準優勝者名をハガキに書いて右下の応募券を貼る。キミの住所・氏名・年齢・電話番号を明記して下のあて先に送ってくれればＯＫ。

正解者の中から抽選で20名にカプコンＣＰＳファイターを、30名にホリ・ファイティングコマンダー（世界に100台の電撃特製シルバーメタリックヴァージョン・９号からの繰り越し分）をプレゼントするぞ。

［しめ切り］平成５年７月８日消印有効。
［発表］電撃ＳＦＣ第13号（7/23発売）。

〈あて先〉
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
『ストリートファイトトーナメント係』

GEKI STREET FIGHT

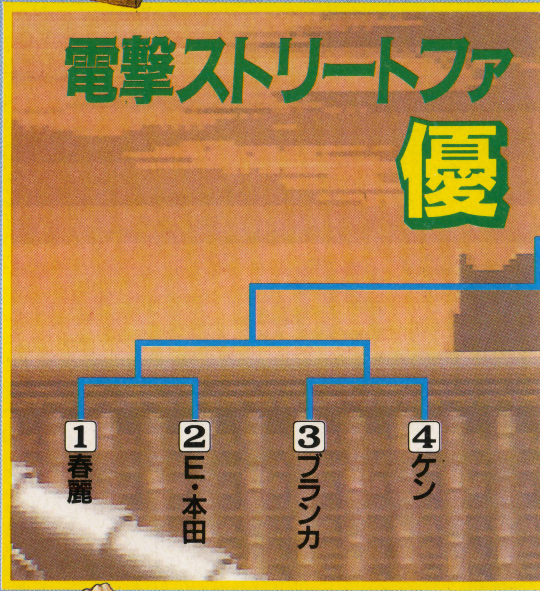
⑪ 応募券
ストリートファイト
トーナメント

DENGEKI STREET FI

FIGHTER 1 春麗

私は世界一の格闘家なのよ！　このトーナメントで負けるなんてこと、絶対にありえないわっ！

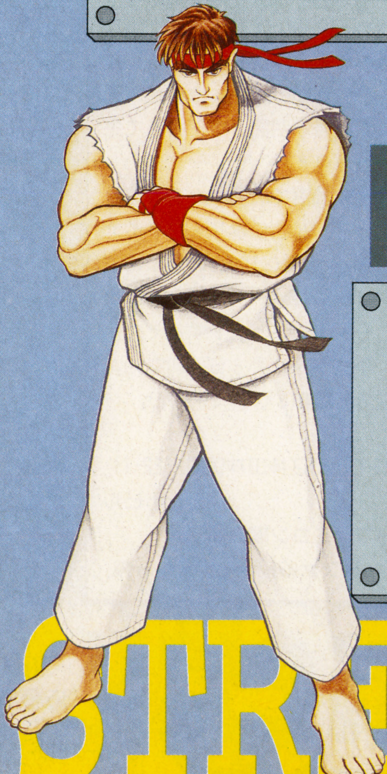
❶低蹴打	中足払い
❷追突拳	立ち中パンチ
❸鶴嘴拳	斜めジャンプ大パンチ
❹発勁	接近しての立ち大パンチ
❺元キック	しゃがみ大キック
❻虎襲倒	つかみ技。左右方向＋大パンチ
❼鷹爪脚	ジャンプ中、下方向＋中キック



FIGHTER 4 ケン

特別に地獄車と昇龍拳のスペシャルセットを見せてやるぜ。最後に笑うのはこのオレだ！

❶ストレート	斜めジャンプ大パンチ
❷キック	しゃがみ小キック
❸ひじ打ち	接近しての立ち小パンチ
❹ジャブ	しゃがみ小パンチ
❺ローキック	接近しての立ち小キック
❻地獄車	つかみ技。左右方向＋大キック
❼昇龍拳	「大パンチ」ボタンで出す



FIGHTER 6 リュウ

世界一の格闘家を目指しているんだ。こんなところで負けてはいられない。修行の成果を見せてやる！

❶飛び横蹴り	斜めジャンプ大キック
❷くるぶしキック	しゃがみ中キック
❸回転足払い	しゃがみ大キック
❹ひざ蹴り	斜めジャンプ小キック
❺ハイキック	遠目からの立ち小キック
❻アッパー	接近しての立ち大パンチ
❼波動拳	「大パンチ」ボタンで出す

FIGHTER 7

❶ガイルキック
❷リフトアッパー
❸サマーソルトキック
❹スライドキック
❺ソニックブーム
❻ローリングソバット
❼スピニングバーンナックル

STREET FIGHT DENG

GHT DENGEKI STR

❶四股蹴り	しゃがみ小キック(中ボタンは不可)
❷百貫落とし	斜めジャンプ小キック
❸払い蹴り	立ち小キック
❹フライングスモウプレス	斜めジャンプ中キック
❺スーパー頭突き	遠距離から「大パンチ」ボタンで出す
❻張り手	立ち小パンチ
❼出足払い	しゃがみ大パンチ

FIGHTER 3 ブランカ

ネズミがライオンに勝てるわけないだろう。野性のパワーを思い知らせてやる！

❶ワイルドヒール	ジャンプ（垂直、斜め）中キック
❷ビーストステップ	しゃがみ小キック
❸フィストドロップ	ジャンプ（垂直、斜め）中パンチ
❹ビーストチョップ	接近しての立ち中パンチ
❺ローリングアタック	「大パンチ」ボタンで出す
❻サバイバルクロー	斜めジャンプ大パンチ
❼ビーストキック	遠目での立ち小キック

FIGHTER 2 E・本田

優勝はいただきでごわす。みんなもちゃんこを食ってワシのように強くなるんじゃ。がっはっは！

FIGHTER 5 ダルシム

あきらめろ。まちがいなく私が優勝する。それが運命というものなのだよ！

❶ヨガフレイム	「大パンチ」ボタンで出す
❷ドリルキック	ジャンプの頂点で強キック
❸ヨガファイヤー	「大パンチ」ボタンで出す
❹ダブルズームパンチ	遠目からの立ち大パンチ
❺ジャンプズームパンチ	ジャンプ（垂直、斜め）大パンチ
❻スライディング	しゃがみ大キック
❼スラストキック	接近してのしゃがみ中キック

ガイル

オレの繰り出す2種類の必殺技に耐えられるか？　自信のあるヤツはかかってこい！

斜めジャンプ中キック
しゃがみ大パンチ
「大キック」ボタンで出す
しゃがみ中キック
「大パンチ」ボタンで出す
遠目から立ち中キック
遠目から立ち大パンチ

❶フライングボディーアタック	斜めジャンプ中、下方向＋大パンチ
❷コサックキック	しゃがみ小キック
❸ダブルニードロップ	斜めジャンプ小キック
❹地獄突き	しゃがみ小パンチ
❺デッドリードライブ	つかみ技。下方向＋中パンチ
❻ブレーンチョップ	接近して立ち小パンチ
❼スクリューパイルドライバー	「大パンチ」ボタンで出す

FIGHTER 8 ザンギエフ

オレ様のスクリューパイルをくらっても立ち上がれるヤツがいたら、お目にかかりたいものだぜ！

GEKI STREET FIGHT

速撃6Bコードレスの
ワンダーメガにまかせろ

衝撃の映像でプレーヤーを魅了する、高速3Dシューティング!

- 4万画面以上の背景動画(最高15コマ/秒)。
- フラクタル手法やレイトレーシング、
隕石などのランダムモデリングによるリアル映像。
- 分割軌道演算による精密な爆発シーンのポリゴン表現。

ワンダーメガの3つのCPUの
完全並列高速演算処理は、未知体験を約束する。
発売予定:今夏　予価:¥8,800(税別)
©1993 GAME ARTS

BGMもお祭りっぽくて楽しいぞ!

花のお江戸から宇宙まで。幕府に米軍、七福神、タヌキやタコまで入り交じったゴッタ煮シューティングだ!かわい〜い蘭未ちゃんの声は、高音質のワンダーメガで聞こう!

慶応遊撃隊

発売予定:8月　予価:¥7,400(税別)
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

香港から日本へと、ふたりの旅はさらに続く…

原作+オリジナルのストーリー、そして
MEGA-CDだけの新キャラクターも登場のロープレゲーム。パイと八雲の冒険は、高画質のワンダーメガで楽しもう!

聖魔伝説 サザン アイズ
3×3EYES

発売予定:7月　予価:¥8,800(税別)
©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program ©1993 SEGA

電子出版ソフトが使える、
電子出版デコーダカートリッジ
(RG-ED1)も **近日発売!**
標準価格9,900円(税別)

さらにMIDIで音楽も楽しめる、
本格マルチアミューズメント・プレーヤー。
WONDERMEGA
RG-M1　標準価格82,800円(税別)
(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付)

SEGA　MEGA CD　MEGA DRIVE
ワンダーメガは、メガCDと
メガドライブ用カートリッジで、
ゲームが楽しめます。

VICTOR CREATES IT.
●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号を

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

MEGA-CD + MEGA DRIVE

7月2日
堂々発売

情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。

1993 FIFA/JVCカップ
U-17サッカー世界選手権大会を
特別協賛しています。

日本ビクターは1994
FIFA/ワールドカップUSAの
公式スポンサーです。

すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。

これは便利でスピーディ!
6Bコードレス・パッド標準搭載

わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV※のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。

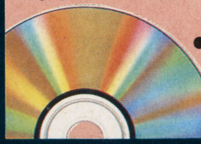
※国内10社に対応。但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応
一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる
マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。



- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版対応
- CDプレーヤー

+6Bコードレス+
NEW WONDERMEGA 誕生

MODEL No.:	RG-M2	PRICE:	標準価格 59,800円(税別)

ご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 日本ビクター株式会社

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

ホットなゲーム情報をおくるぞ！

ケムコ帝国

EMPIRE OF KEMCO

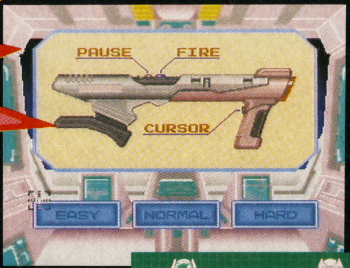
電撃スペシャル・エディションNo.2

帝王のお言葉！

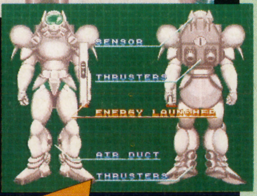
いやあ、いつ読んでも電撃スーファミは面白くて、タメになるのう（よいしょッ／）。さて、この夏の8月。東京の晴海で開催される「ファミコン・スペース・ワールド'93」のことは諸君も知っておろう。ケムコもだ、トップレーサー2、G2、ジェノサイドなどの期待の新作を披露するつもりである。おおいに期待して、ぜひ、来て欲しいぞ。東京以外の諸君には、「ゲームザウルス'93」というイベントが大阪、静岡、名古屋そして東京で開催されるから、ここでもケムコに会えるぞ。

さっそく読者募集のハガキをくれた諸君ありがとう／
むッ、キミはまだ申し込んでおらんのか。
早くせい、あとがつかえておるのだ。

緊急スクープ



SFチックな気分に燃える



噂のスーパースコープ専用ゲームがいよいよ、この夏、ケムコから登場だ。

X ZONE

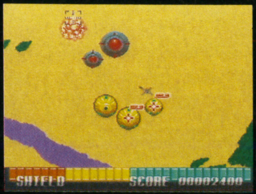
Xゾーン

スコープ戦士、出撃せよッ／

この味、サイバー空間／

スーパースコープ日本上陸を、ケムコが迎え撃つ／

巨大な電脳要塞に、
スリリングなバトルが炸裂／
スーパースコープの臨場感を、
熱く体験する、
迫真のシューティング登場。



今だ／ホーミングを撃て

スーパースコープ専用シューティング
X ZONE

アメリカで人気爆発ッ／のスーパースコープが、いよいよ日本でも登場なのだ。6月21日、任天堂からスーパースコープ本体とゲームが楽しめるソフトが、セットで発売される。これを待っていたのは、わがケムコ帝国である。すでにアメリカじゃ大人気のスーパースコープ専用ゲームをキミにおくるぞ。

●

ケムコの新作「Xゾーン」は、スーパースコープの魅力をたっぷり楽しめる、バリバリのシューティングだ。むらがる敵をたたき落とす空中戦、スリリングな砂漠のバトルなど。ハードな迎撃システムを突破したら、いよいよ電脳要塞に突入／スコープをにぎる手に力がこもる、初めての興奮と臨場感を体験せよ。

●

現在、ケムコの開発室ではアメリカ版からの移植を急ピッチで進めているぞ。スコープの性能や、ゲームのシナリオなど、くわしい情報が入りしだい紹介するから、期待するのだ／

●

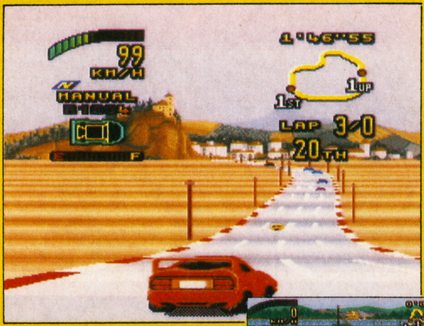
Xゾーン

■スーパーファミコン用ソフト／スコープシューティング
■8月発売予定／6,500円（税別）

※画面は開発中のものです。
※Xゾーンを遊ぶにはスーパースコープが必要です。

©1993KEMCO

燃える対戦レース
TOP RACER2



※画面写真は開発中のものです。

トップレーサー2
■スーパーファミコン用ソフト／対戦レース
■11月発売予定／価格未定

『T2は、アナタに捧げる愛の挑戦状よ！キャンッ♡』

(アイリーン原・談)

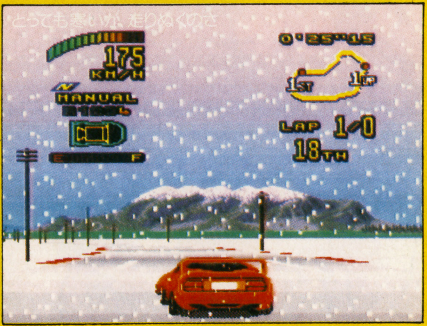
いきなり、ワケのわかんないことを言ってるのは前回、登場したケムコ開発室のアイリーン原である。抜群のスピード感や、コースの強烈なアップダウン、そしてスーパーファミ初の対戦レースで注目されたトップレーサー。これをクリアした人のために開発したのが、今回のトップレーサー2である。と、こう彼女は言いたかったらしい。そうでしょ？

●

『ビンゴ！（大当たり！の意味）その通りよん。つけくわえると、T2もガンガン走って、ぶち抜いて、世界のコースでチャンピオン！という基本的なシナリオはおんなじね。だけど、すべてに最高のチューンナップをしたのがT2というわけ。そこんとこ、よろしくね。

雨が降っても、道はある。世界チャンプになるのはキビシイのよンッ。

もっとリアルに、もっとハードに！と意気込んで、雨や雪によるレース・コンディションの変化も新しく登場するのよ。ときには嵐がやってきたり、深い霧につつまれて、前が見えなくなったり。水たまりでスリップ！なんてアクシデントもあるから、要注意！ね。ただアクセルを押しっぱなしじゃ勝てないのだ。



T2で世界16か国64コースを激走するのだ、やりぃ！

走りのステージも、T2はぐんとボリュームアップしたの。世界16か国64コースになって、なんと前作の2倍なのだ。しかも、曲がりくねった道、きゅんと狭くなった渓谷、うねりまくる丘など、メリハリのききまくったコースが出現するからね。

そしてね、もう1つ！レースに勝って賞金を手にしたらショップに行ってえ………』

世界16ヵ国にチャレンジだ

ガッポリもうけて、チューンナップ！

すまぬが。ページが足りないのだ。まだまだ続くぞ、トップレーサー2／予告編！それでは次号で会おう。

Published under license from GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., ©1993 GREMLIN and are trademarks of GREMLIN, and are used with permisson. All rights reserved./©1993 KEMCO

ただいま読者募集中！

ケムコの最新ゲーム情報誌「ケムコ帝国」をご希望の方に無料でお送りいたします。

●ハガキにご氏名、ご住所、年令、学年（職業）を書いて、つぎの応募先までどうぞ。

〒737 広島県呉市中通2-1-26
コトブキシステム株式会社
ケム帝読者募集係

スーパーファミコンに期待の新作、ぞくぞく登場！

■7月2日発売/アクション　ファーストサムライ
■8月 発売予定/スーパースコープ　Xゾーン
■11月発売予定/対戦レース　トップレーサー2
■12月発売予定/アクションRPG　スーパードラッケン
■'94年2月発売予定/アクション　G2.ジェノサイド

ケムコテレホンサービス

北海道011-221-2698
関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿 06-885-5225／中国0823-24-9999
四国0899-45-0346／九州092-471-0700

お問い合わせは

☎(0823)21-3300コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

KEMCO

スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SETA®
壮大なシナリオ。
斬新な戦闘システムでおくる超大作RPG。
新たなる光の戦士の旅立ち。
シルヴァ・サーガ2
Silva Saga II
容 量 16MBIT+
64KSRAMB.B.
定 価 9,800円(税別)
6月25日(金)発売
○アニメーションに注目!
アイコンバトル。
味方パーティのコマンド入力はすべて
アイコン処理。敵味方の攻撃、魔法効
果、ダメージなどをすべて視覚表現!
めずらしいガラスが
はめこまれている
R P G
○大好評の傭兵&
神像システム。
主人公パーティーと傭兵、神像パーテ
ィーの3チーム制。総勢12人の大所帯
が4人づつ3交替で強敵に立ち向かう。
株式会社 セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311(ユーザーサポート電話)
©1993 SETA/YUTO RAMON

T&E SOFT
SWORD WORLD SFC™
ソード・ワールドSFC
©1993 T&E SOFT/グループSNE
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
いよいよ
8月6日新発売
■スーパーファミコンソフト 12M+バッテリーバックアップ
標準価格 9,800円(税別)
冒険に、生きる。
そこは、剣の力のみが支配する"ソード・ワールド"。
アレクラスト大陸最大の都市オランを中心に、
勇者たちの冒険が、いよいよ幕開かれる。
次々に現れる敵。待ちうける罠。秘められし謎。
そのさまざまな試練を乗り越えたとき、
新たなる伝説が生まれるだろう。
テーブルトークRPGの最高傑作を完全再現。(画面は開発中のものです)
ブラム 女性
グラスランナー
レベル 2
攻撃力 6
打撃力 4
クリティカル値 10
追加ダメージ 2
回避力 4
防御力 2
ダメージ減少 2
G 8305
器用度 24/4
敏捷度 20/3
知 力 15/2
筋 力 4/0
生命力 HP 18/3
精神力 MP 25/4
生命抵抗力 5
精神抵抗力 6
経験点 0
ジム HP 21 MP 22
ブラム HP 18 MP 25
シラルム HP 12 MP 22
ガラード HP 22 MP 24
リザン HP 16 MP 18
■シナリオは国内TRPGの最大のヒット作が原作!
■自分の好みに合わせたキャラクターの成長ができる!
■敵と出会った場所がそのまま戦場になる!
イラストレーション 横山 宏
株式会社 ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN SALES CORP.™
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
今度は野球で燃えようぜ!
熱血キャラが大あばれ!
ダウンタウン
熱血べーすぼーる物語
野球で勝負だ!くにおくん
今秋発売予定
予価9,600円(外税)
12メガ バッテリーバックアップ
抽選でオリジナル自転車(ATB)を差し上げます。
詳しくはテレフォンサービスで! ☏03-5343-5605
スーパーファミコン は任天堂の商標です。©1993. TECHNOS JAPAN CORP.
テクノスジャパン販売株式会社 〒165 東京都中野区新井1−26−6

Ⓒ1992 SNK Ⓒ1992 HEAD ROOM

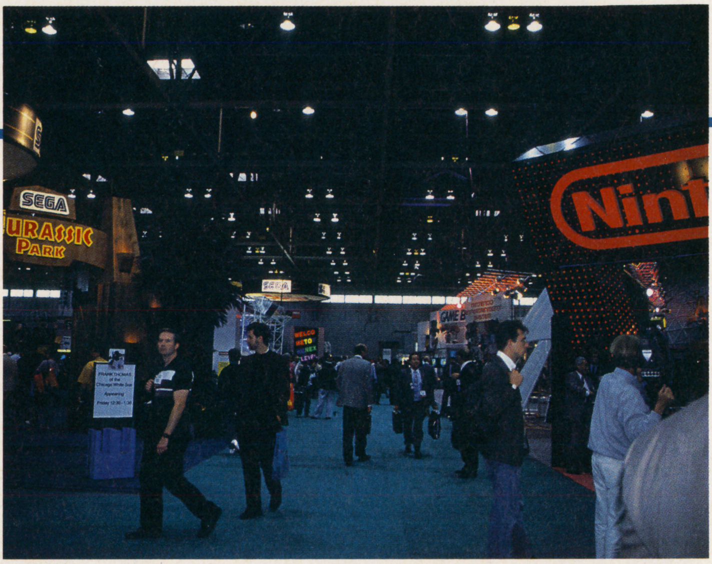
発行：メディアワークス 発売：主婦の友社

D-SCOPE

DENGEKIスコープ

サマーCESリポート

世界の最新情報が大集結する一大イベント、CES(=コンシューマー・エレクトロニクス・ショー)。今年も新ハードの続報や最新ソフト情報をキャッチすることができたのだ。今号は、そのあふれる情報からピックアップした速報版。任天堂アメリカの荒川社長にインタビューもしてきたぞ。



任天堂の新作続々登場、そして3DOも!!
アメリカ発の最新ゲーム事情を一挙公開

「セガが32ビットの新マシンを発表!?」なんて噂も流れたCESだったが、行ってみれば32ビットマシンなんて影もなし。セガブースでは前回も登場した「アクティベイダー」(＊1)と「3Dゴーグル」が売りモノだった。「3Dゴーグル」の実験は、いろんなメーカーが試しているけど、家庭用ゲーム機用として公開されたのは初めて。これは続報を期待。今年セガはブース面積も広くなりジェネシス(＊2)に勢いがある感じ。

で、対する我らが任天堂ブースも、ドハデな仕掛けで押せ押せ状態。ドーム状のテントをブース内に作り、中では3Dレーザーショーが。FXチップ搭載ソフト第2弾の『FX　TRAX』も出展されて大行列。さらに『スーパーマリオオールスターズ』(日本では『マリオコレクション』)、スコープ対応ソフトの新作『バトルクラッシュII』、『マリオとワリオ』ほか2タイトルと、話題作だらけのラインナップ。またモード7を使った3Dタイプのアイスホッケーゲーム『NHLスタンレーカップ』も、日本未発表の気になるゲームだった。

スーパーNESのサードパーティソフトの注目作は、コナミの『TMNT』の対戦格闘ゲーム、ナムコのパックマンキャラを使ったテトリスタイプのパズルACT、そしてJVCの『スターウォーズ帝国の逆襲』といったところ。これらのソフトは、いずれ日本でも登場してほしいね。

⬆任天堂アメリカの荒川社長。宮本さんが手掛ける『FX　TRAX』に期待していらした。

そして今回のCESでの注目は「3DO」。対応ソフトが続々登場したのだ。中でも話題(＊3)を集めたのは『ジュラシックパーク』(MCA)。松下電器以外にサンヨーからのハード出展もあり、いよいよアメリカでの9月発売に向けて具体的になってきた。けれどソフトに驚くようなものがないのは残念。スゴイソフトが出ればいいのだけど…。

やっぱりというか、CESには任天堂のCD-ROMアダプタは展示されてなかった。そこで任天堂アメリカの荒川社長にインタビューして聞いてみた。「CD-ROMは完成してるんです」ときっぱり。けれど、「まだ納得いくソフトができなくてね」と、発売はもう少し延びそうな感じ。また今年の展開については、「『FX　TRAX』『スーパーマリオオールスターズ』、『ストIIターボ』がメインです。これからはヨーロッパ(＊4)でもさらに人気が出るように力を入れていきます」とのこと。

用語解説

(＊1)6角形のワクにセンサーが取りつけてあり、その中で体を動かすことでキャラを操作する周辺機器。(＊2)MDの海外での名称。SFCは、スーパーNES。(＊3)ほかにも、『セブンスゲスト』の最新作『イレブンスアワー』(バージン)、『スタートレック』(スペクトラムホロバイト)など話題性のある作品は多い。(＊4)荒川社長によればヨーロッパではジェネシスに対してちょっとリードしている状況とのこと。アメリカでもジェネシスは人気あるし、海外ではけっこう競争が激しいのだ。日本ではもちろんSFCダントツだけど。

最新ニュース満載！ゲームファン必見の情報ページ

任天堂ブースには、第2弾のＦＸチップ搭載ゲームが登場

⬆ＦＸソフト第２弾は、やはりレースゲームだった。タイトルは『ＦＸ ＴＲＡＸ』。ポリゴン使用で動きはなめらか。

元気いっぱいのセガ・ジェネシス

⬅セガブースでデモンストレーションされていた3Dゴーグル。まだ開発中みたいだけど、いよいよ登場って感じ。

➡まるでアニメのような動きのACT。『アラジン』（バージョン）は絶対注目。MDファンの待望ソフトになりそう。

CONSUMER ELECTRONICS SHOW topics'

夏にシカゴで、冬にはラスベガスで開催される家電製品の世界規模のショー。ゲームソフトの最新作もズラリ出展されるイベントなのだ。

『ストIIターボ』はアメリカにも！今年一番の注目作がコレ

『ストIIターボ』は、ＣＥＳにも出展されていた！　これがもう大人気。昨年末に、『ストII』が発売されてから、格闘ゲームのブームはアメリカをも襲っているのだ。カプコンブースはほかにも注目作がいっぱい。日本でも大人気の『ロックマン』が、なんとスーパーＮＥＳ版で出現していたし、『ＡＤ＆Ｄ　アイ・オブ・ザ・ビホルダー』のスーパーＮＥＳへの移植版も発表されていた。さらにディズニー映画の『アラジン』も出展。日本での発売が気になるね。

➡『ストIIターボ』が大画面でプレイできたカプコンブース。期待作が集中しているのだ。

いよいよアメリカで９月発売の３ＤＯソフトも出そろってきたけれど……

今年１月のＣＥＳで電撃発表された高性能新ハード「３ＤＯ」。〝ハードが良くても、ソフトが…〟〝新しいエンターテイメントとしてのソフト作りを…〟などの声が聞こえてきたハードだけに、期待も高まった。けれど、今回出展されていたソフトは、まだ、新しいエンターテイメントの可能性を追求したいというほどではないみたい。『ジュラシックパーク』など、期待作は多いんだけどね。でもまだ未発表の作品も多いのだ。

⬆『ジュラシックパーク』（ＭＣＡ）をはじめ、ついにソフトも充実してきた３ＤＯ。現段階ではイマイチ期待作に欠ける感じ。

■ゲーム界のいろんなNEWSをまとめて公開。周辺情報も完全フォロー!!

おもちゃショーin幕張メッセ 新作ソフト満載で満員御礼!

6月3日～6日の4日間に渡って、幕張メッセ・日本コンベンションセンターで盛大に催された「'93東京おもちゃショー」に行ってきたぞ。会場は業者商談日にあたる初日3日から、あふれる熱気で人がワンサカ、趣向をこらした各ブースの意欲がプンプン伝わって来る。まずは、カプコンのブース。7月10日発売の話題の新作、SFC版『ストリートファイターIIターボ』のモニターがならび、われ先にと戦いを挑む光景があちこちで見える。そしてなんと、受付のおネーサンたちがあの春麗に扮して、会場に来たお客さんに対応している。いやがおうでもこのブースは盛り上がる。

⬆さぁ、どのブースへ行こうか。ごった返す中でもお客の目は真剣そのもの。

⬆PCエンジンでは『エメラルドドラゴン』が出展。

バンダイのブースの携帯用液晶SFCは要注目だぞ!

一方、このカプコンの勢いに負けじとばかり、エニックスでは『ドラクエI・II』、コナミでは『マダラ2』、タカラでは『餓狼伝説2』などなど話題の強力新作で、攻勢をかける。そして最後に報告するのがバンダイのブース。今回のショーの最大の目玉商品ともいえるビックリハードがディスプレイされていたのだ。携帯用液晶スーパーファミコンがそれ。今回は参考出品ということで、試作段階の現在では10万円以上の価格になるとのこと。発売時期、デザイン、仕様などは未定。これから開発が進み、10万円を切るようになれば、商品化に漕ぎ着けそうだ。いずれにせよ、今後の動き次第では、要チェックハードになる可能性もある。とにもかくにも今回のおもちゃショーは盛大に開催され、成功を収めた。来場した人なら、きっと今年のSFC未来図が見えてきたはずだ。そんなソフト、ハードとも充実した、近年にない収穫の多いイベントだった。

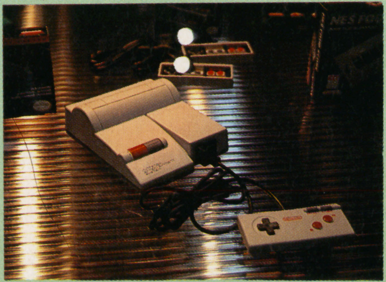
⬆コナミの「必殺コマンドコントローラー」。

『ストIIターボ』と同様『ダッシュ』ブースも白熱(左上)。カプコンではマシンも登場しド迫力の盛り上がり(右上)。

➡会場で一番目立った春麗のコスチューム姿。

業界 表&裏情報

●前号で新パッケージのゲームボーイが発売される情報をお知らせしたけど、ファミコンもリニューアルされると新聞報道された。任天堂に確認したところ、「ファミコンもゲームボーイと同じく9,800円(込)で発売されることになりました。でもスタイルも新しくなるんです。RFケーブルでの出力からビデオ出力に仕様も変更されます。発売は10月ぐらいの予定です」とのこと。CESでも新スタイルのNES(アメリカでのファミコンの名称)が発表されていたけど(写真右)、日本の新ファミコンはこの色違いなのかな。●カプコンから発表された『ストリートファイターII』の映画化の話、アメリカでは制作に向け、現在準備が進んでいるみたいだぞ。電撃が独自につかんだ情報によれば、第1稿のシナリオは7月上旬にアップ、12人のキャラから8人が映画に登場し、力を合わせテロリストに挑むストーリーのようだ。物語はケン、そしてリュウを中心にして進み、タイなどがロケ地の候補として考えられているみたい。アメリカでの公開は『ストII』の新作発表に合わせ、来年春ぐらいが予定されているぞ。


⬆CESで発表された新しいスタイルのNES。

新ワンダー・メガ7月2日に発売！

日本ビクターから新発売される新ワンダーメガ「WONDERMEGA　RG-2」を試してきたぞ。本機のポイントは6Bコードレスコントロールパッドを標準装備した点。本体の電源はもちろんテレビ電源のON／OFF、入力切り替え、音量調整ができるようになった。これからは離れた場所でプレイできるし、気になる番組があれば即座にテレビ画面に切り替えることも可能なんだ。CDの開閉も手動になって使いやすさがグーンとアップした新型ワンダー・メガの誕生だ。

⬆コンパクトになったボディとコードレスになったコントローラで爽快なプレイが楽しめるゾ。

『ストリートファイターII』映画化・『餓狼伝説2』アニメ化

『ストリートファイターII』を題材にした映画をカプコンが制作決定したぞ。来年には、米国で上映予定とのことだ。また『餓狼伝説2』がフジテレビ系列で、アニメ『バトルファイターズ 餓狼伝説2』として7月31日、14：00より全国オンエアーも決定。前回60分スペシャルアニメとして好評だっただけに続編も期待できるゾ。今後続々登場するゲームソフトの映画化、アニメ化作品に要チェック！

町田市に新ミニテーマパーク！

8月14日(土)、東京都町田市にタイトーパーク「キャノンボールシティ」がオープンする。スーパーディースリーボスや最新VRマシンなど迫力のシミュレーションが楽しめる要チェック・スポットになるはずだ。

⬅テーマパーク完成イメージの図。「アメリカの雰囲気を満載したアミューズメントスポット」がウリ。

J.D.K.BAND に新メンバー参加

⬆岸本友彦と新メンバー長織有加

日本ファルコムのゲーム・ミュージック・バンドJ.D.K.BANDが3rdソロアルバムを7月21日リリース。公開レコーディングを見てきたぞ。今回からメンバーに長織有加、山下弥生が加わり全曲3人のボーカル・アレンジ作。『イースI、II、III』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』などファンに人気の高いゲームから選曲された、イカした作品だぞ。

40社の新作ソフトが一挙に集合

7月21日から東京を皮切りに大阪、静岡、名古屋の各会場で、現在市販されているハード・ソフトが一堂に集合する「93ゲームザウルス」が開かれるゾ。急げ！

⬅各メーカーの社員の人達が会場に来てくれたお客さんだけにマル秘情報をおしえてくれるよ。

ゲームソフト売場担当者がキャッチする業界ウラ話

SHOPPERS' EYE

CESでバイヤーの情報をピックアップ

バイヤーとは、いわゆる流通関係者のこと。CESではバイヤーとメーカー間で商談も行われているのだ。そんな商談の中だけで聞ける情報もある。そこで今回はアメリカで仕入れた流通関係者の裏情報を送ろう。

まずは出展されると噂のあったセガの32ビットマシン。ブースでは公開されなかったが、バイヤーにはセガ関係者から具体的な話が出ていたようだ。アメリカの流通関係者の間では、「今回はセガに勢いがあった」と話されていたけれども、その言葉は、一般公開ではわからない情報を含めたものだったのかもしれない。

また期待の3DOについては、やはりソフトの力が足りないというのが大方の声。けれど今回出展されなかったソフトの中に、まだまだ大物が控えているような気もする。まだ良し悪しを判断するのは早いかもね。

今号のSHOPPER

アメリカのバイヤーたち

●CESとは本来、流通関係者を集め、「この新商品を受注しませんか」と発表する場。だから取材陣の見えないところで、バイヤーたちだけに極秘発表されたりする。

HIGH VOLTAGE GAMES
ハイボルテージゲームズ～電撃オススメGAME

ファイナル ファンタジーUSA
MYSTIC QUEST
ミスティック クエスト

『マリオ』に続き『FF』にもUSA版逆輸入仕様が登場。メリケンゲームキッズを狂喜乱舞させたというウワサのゲーム、その内容はいかに?

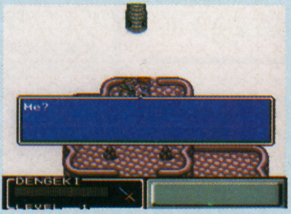
SFC	9月10日発売予定		
	RPG	4M	Ⓑ
	スクウェア		￥7,900

『FF』ファン待望のあのゲームが日本へ逆輸入!

海の向こうのアメリカから、突然日本へ上陸してきたこのゲーム。もとはアメリカで『FF』シリーズの1つとして発表されたものなんだ。内容のほうはスクウェアお得意のRPG。クリスタルを中心に進んでいくストーリー、魔法やモンスターの名前など、全体の世界観は、いままでの『FF』シリーズから受け継いでいる。でも、ゲームシステムなどはまったくのオリジナル。難易度は少し低めなので、初心者でも安心だね。

もとはアメリカで発売されたのだ

どちらかというとRPGはあまりウケないアメリカゲーム市場に『FF』、『Sa・Ga』、『聖剣』連合軍(アメリカではこれらすべて『FF』シリーズなのだ)で勝負を挑んでいるスクウェア。さすが一流は、どんなときでも挑戦者魂を忘れない。やるよね。そのスクウェアがアメリカ先行発売したのが、このゲーム。内容はもちろんのこと、パッケージイラストもグッとアメリカしちゃってます。



⬅日本語に訳せば「えっ、オレがやるワケ? マジかよ」かな。日本の教科書英語では考えられない大胆な短縮。

⬅これがスーパーNES版のロムカセット。

⬇戦闘シーンのレイアウトは『Sa・Ga3』に似ているかな。もちろんバリバリにアニメしています。

いいゲームは世界共通!

▶こんなところが親切◀

難易度が低いのは、数々の親切設計のおかげ。内容がヘボいのとはチト違うので注意。ここまでされちゃ、少々血の気の多いアメリカ人の方々も喜んでプレイしていたに違いない。かゆいところになんとかの心境だな。

❶マップはポイント移動

⬆いま移動可能な場所へ矢印が現れる。これなら方向オンチ君でも安心ってもの。

❷逃げる必要もナシ

⬆『ロマ サ・ガ』みたいに画面にいるモンスター(動かず)に触れたら戦闘開始。

❸見やすいグラフィック

⬆パーティは最大2人。仲間を自動的に戦わせることもできるみたいだ。

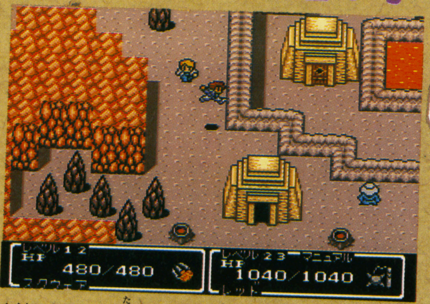
 ©スクウェア 1992,1993 イラスト/パディ小暮

知りたがり屋のキミに捧げる最新情報!

豊かな水に囲まれた町

⬆とてもキレイな町だ。とてもモンスターがはびこっている世界の町には思えない。『FF』シリーズではおなじみの川の中を歩くパターン。秘密の入口はドコ?

暑くてたまらん溶岩の町



⬆池には溶岩が溜まっているのがスゴイ。地面がスゴク暑いので、主人公がたまらず飛び回る…というのは冗談。移動画面では Ⓑボタンでジャンプができるぞ。

冒険の舞台はメチャクチャ多彩!

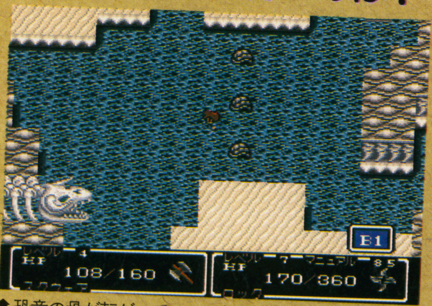
ポイント移動式のマップだからって、ナメてもらっちゃ困る。全体マップはけっこう広いし、ただ地上を移動しただけではたどり着けない場所だって、たくさんあるのだ。いける場所の数は、目の前にたちはだかるダンジョンをクリアしたり、イベントを解決することで、どんどん増えていくぞ。

町の雰囲気は、水路がタテヨコに走っている美しい町から、溶岩がいまにも吹き出しそうな物騒なところまでじつに多彩。ん? 水路を水、溶岩を火と考えると…これももしかしたら、クリスタルの属性(土水火風)を表しているんじゃないのかな? ストーリーにクリスタルがからんでくるのは確実。だとしたら、これらの町にも深い意味が隠されていたりして。

ノリノリのライブコンサート

⬆ここはどこかのライブハウス? それとも有名ホテルのディナーショー? 彼らもストーリーに関係してくるのだろうか。左下にいる戦士風の男も気になる。

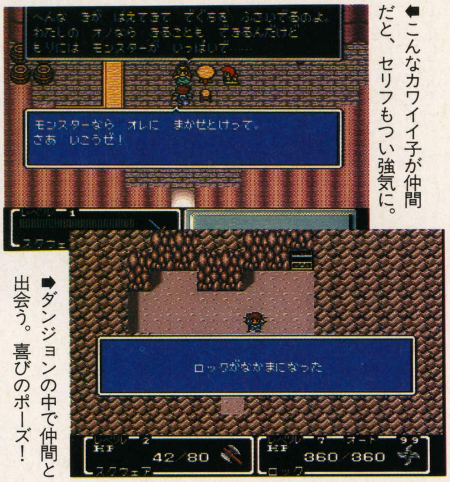
地下道の先に待つのは?



⬆恐竜の骨が転がっている不気味な地下世界? 主人公のすぐ右にある足場はジャンプで上を移動できたりして。地下1階ってことは、まだまだ先は長そう。

パートナーは次々と変わる!

英語で言うところのハローグッバイであります。出会いと分かれ、そんでもって再会もあったりするストーリーは、演歌を生んだ我々日本人のハートを揺さぶりまくりだ。仲間はツワモノぞろいで頼りになるぞ。



⬅こんなカワイイ子が仲間だと、セリフもつい強気に。

➡ダンジョンの中で仲間と出会う。喜びのポーズ!

日米両巨頭ここに集う!

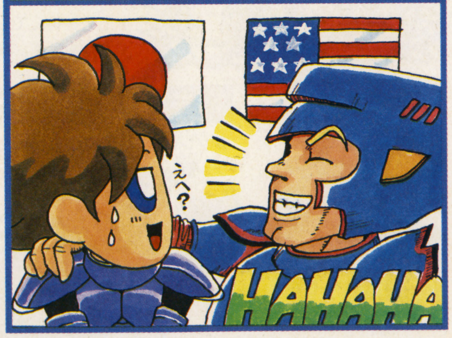
日本 vs USA **ミスティック対談**

PART❶ システム編

USAの主人公(以下U) このゲーム、とてもフレンドリーデース。(OH! ワタシが日本に来ると、こんなBOYに?)

日本の主人公(以下日) たしかにね。とくにモンスターと戦うかを自分で選べるのがいい。(ゲゲ、オレって元はこんなだったの?)

U 戦闘もATBではないですが、テンポよく進みマス。BGMもバリバリのROCK!



数字なんかいらないグラフィックで状態をCHECKする!

ダメージによって相手のグラフィックが変化

モンスターにダメージを与えていくと、そのグラフィックが変化していくぞ。体の一部が取れたりして、相手のダメージが目で確認できるってワケ。ザコと違ってボスキャラなどは数段階に変化して楽しい。相手の残りHPの数字が出ているより、こっちのほうがスリル満点だよね。

ボスが現れた

⬅こちらの攻撃に、たまらずアワを吹き出したぞ。でも倒すまでにはいかない。

⬆哀れ自慢の大きなハサミが取れてしまった。もうひと息だ。手加減するな!

➡ついに倒した! モンスターはあとかたもなく消えてしまったのだ。戦闘後には、お金と経験値を入手?

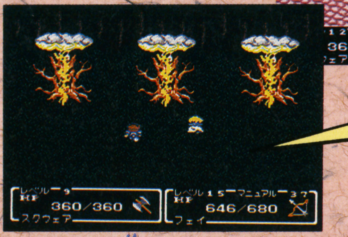
魔法も他のシリーズ作に負けない大迫力!

ファイア

⬅身もフタもないぐらいよく焼いてくれます。魔法をかける相手は個人か複数、自由に選べる。

ブリザド

➡こちらはカワイク雪ダルマ攻撃。でも、しっかりダメージ。



サンダー

⬅ごていねいに雲までついての稲妻攻撃。これはなかなか強力。水棲系のモンスターが苦手かな。

モンスターのほんの一部を紹介するぞ!

グラフィックは違うけど、なかには『FF』でおなじみの名前も登場している。みんなある程度ダメージを受けると、グラフィックが変わっていくぞ。デザインはどことなくコミカルな感じ。

ノッカー

⬆たんなる悪ガキに見えるなあ。モヒカンがパンクだぜ。

スカーレット

⬆いかにも毒攻撃持ってまーす、の巨大なサソリのモンスター。

スケルトン

⬇剣と盾を装備したガイコツ戦士。やられると、どんな姿になるのかな?

マミー

⬆ヘタにさわるとマヒしそうな、包帯だらけのミイラ。

ソードラット

⬅おもわずピンポイント! と叫んでしまう、哀れな姿です。同情。

ヴァルカン

⬆手ごわそうなドラゴンタイプ。炎攻撃が得意?

ミノタウロスゾンビ

⬇ゾンビということは以前倒したヤツが蘇ったりしたのだろうか。

日本 vs USA ミスティック対談(サミット) PART❷ グラフィック編

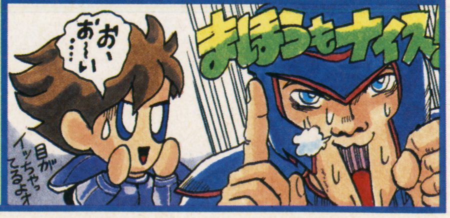
日:ファイア、ブリザド、サンダー…『FF』ファンなら、もうおなじみの魔法だよね。その他白魔法もほとんど同じ名前だし、どの魔法がどんな効果なのか覚える必要なんてない。

U:名前はもちろんデスガ、使ったときのグラフィックにも注目デス。まさにザッツエンターテインメント! コレぐらいの迫力ないと、ステイツのゲームフリークは納得シマセーン。

日:キャラデザインはどことなく『Sa・Ga』っぽい。目がカワイイ。なんか戦いにくいな。

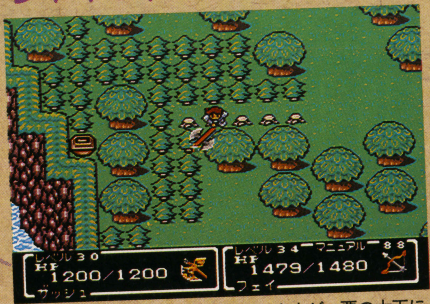
U:NO! そんなことナイ。悪は滅ぼさなくてはいけまセン。徹底的に戦うのデス!

日:アンタの目は、なんかコワイ。



RPGでありながらアクティブな雰囲気タップリ!

ジャマな木はガンガン斬れ!



⬆世の中自然保護などと言っていますが、悪の大王に支配されたら、どうにもならんぞ。というわけで正義の名のもと森林資源をガンガン斬って道を作りまっせ。

固い岩もコナゴナだ

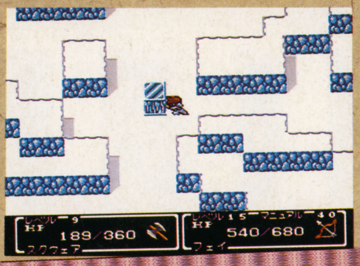
⬆オノで斬れない障害物は、爆弾でハデに壊していくのが吉。しかし、爆弾は数に制限があるらしいのでムダに使うのは大凶。なにごともほどほどに。

ストーリーを解くカギはアクション!

手に入れた武器は戦闘シーンだけでなく移動シーンでも使うことができる。たとえばオノだったらジャマな木を斬ったり、爆弾で壁を壊したり…ちょうどGB版の『聖剣伝説』みたいな要領で新しい道を切り開いていくのだ。

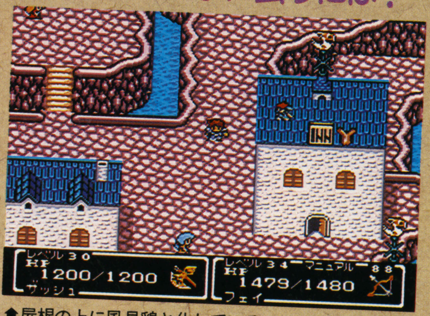
その他にも、ダンジョン内にあるブロックをうまく動かして道を作るなど、パズル要素もかなり多い。ただダラダラと移動していればいいわけじゃない。ある意味では、手ごわいモンスターより、このパズルで苦労させられるかも。

氷ブロックを押して進め

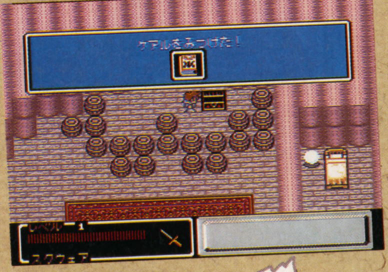


⬆氷のブロックをどこかに運ぶかが問題。一種のパズルですね。

屋根の上の子に会うには?



⬆屋根の上に風見鶏と化しているのはチョコボではないか! 芸達者なヤツ(オイオイ)。アイツにはどうしたら会えるのだろう。屋根の上の子に聞いてみる?



宝箱を開けるのも忘れるな

⬅アイテムが入っているのはこの宝箱と木箱がある。木箱のほうは、一度マップ画面に戻れば中身が復活しているのだ。これを利用すれば店でアイテムを買う必要ナシ。

アクションもやたらハデ

『FFV』でもあんな小さなキャラが表情を変えるのに驚かされたけど、このゲームでも、主人公はじつにイキイキと動いているのだ。画面を見ているこっちも、冒険のヤル気が出てくるってもの。

⬆寝起きからバッチリ元気だ。ポーズも決まってます。

日本 vs USA ミスティック対談

PART❸ アクション編

U:ステイツでは会話でも体全体を使いマス。ボディランゲージ、OK?
日:ハイハイ。主人公(自分だっての)が画面内でよく動くなあ。ダンジョンでの謎解きがおもしろいね。いま持っている武器の特殊性能をうまく使うんだ。こりゃあ、イケるわ。
U:このアクティブな部分がウケた理由デス。
日:なるほど。日本でも人気でるね、これは。

発売日がついに8月6日に正式決定!!

聖剣伝説2

せいけんでんせつ

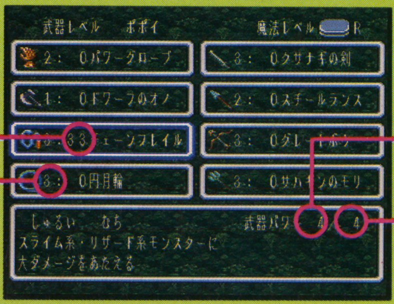
SFC	8月6日発売		
	RPG	16M	Ⓑ
	スクウェア		¥9,800

Xデーは8.6! ヒートアップ! 発売日も決まったところで、電撃の『聖剣2』続報も今回は成長システムについて、ググッと迫るぜい!

武器はやっぱり進化した! そのシステムを大公開!

〝武器が進化する〟『聖剣2』における武器の成長システムをひとことでいえばコレ。8種類あるそれぞれの武器は、姿と名前を変えながら、どんどん強力になっていくぞ。ここに関係してくるのが前号で紹介したドワーフのかじ屋。彼に鍛えてもらうことで(なんと有料だ)、1段階上の武器に生まれ変われるってわけ。武器を成長させるのに必要なものは、モンスターを倒すと手に入る〝熟練値〟と〝武器パワー〟。この2つがカギを握っている。くわしく説明するぞ。

ステータス画面でCHECK!



●熟練値
モンスターを倒すと増えていくポイント。キャラのステータスをアップさせる経験値とは別。99までたまると技レベルが1つ上がる。

●技レベル
使うことができる必殺技のレベル。熟練値をためていくことでアップさせることができる。ただし、武器によって上限が決まっている。

●武器ランク
現在装備している武器で使うことのできる必殺技の最高レベル。武器パワーを上げないと、上限はこれ以上増えることはない。

●武器パワー
ボスキャラを倒すなどして増やすポイント。この数値が増えないと、かじ屋で新しい武器に、鍛えてもらうことができないのだ。

武器はこうしてパワーアップ

武器を入手
●さびた聖剣
→ 敵を倒し熟練値をためる
→ 熟練値99に達する
→ 技レベルが1段階アップ
●新しい必殺技を覚える
→ さびた聖剣のランクは最大1
●このままでは技レベルは増えない
→ ボスキャラを倒す
宝箱を見つけて開ける
●武器パワーが一段階アップ
→ かじ屋で武器を鍛えてもらう
(さびた聖剣)攻撃力22
成長 ▶
(ディフェンダー)攻撃力26
●武器のランクが一段階アップ
→ 敵を倒し熟練値をためる
→ 技レベルが1段階アップ
●新しい技を覚える
→ 最強へ!
●武器ランク最高8?

⬆入手方法はさまざまだ。

⬆レベル1の必殺技が使える。

⬆苦労の末、ボスを倒したぜ。

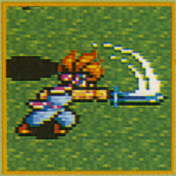
⬆ちょっと高いよオジサン。

⬆ゲージのスピードもアップ。

©スクウェア　イラスト/パディ小暮

8種類の武器をスミズミまで徹底検証!

聖剣Holy Swords



一番最初に手に入る武器。リーチは長くはないが必殺技はどれも強力。

さびた聖剣 ランク 0〜1

⬆ボロボロにさびていて昔(?)の面影はない。だけどレベル1の必殺技を使えるのはうれしい。

ディフェンダー ランク 1〜2

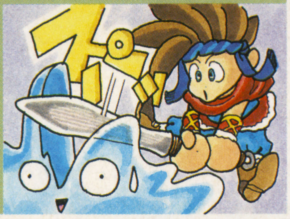
⬇その特殊な形で、防御面も優れている剣。装備すると、ステータスの素早さが2アップするぞ。

クサナギの剣 ランク 2〜3

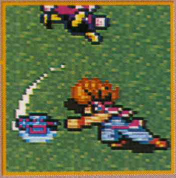
➡物理攻撃で倒すのが難しいスライムや、爬虫類系に威力を発揮する日本の聖剣。

オリハルコンの剣 ランク 3〜4

⬆伝説の金属でできている。昆虫、甲殻系など、硬い体を持った敵に対して有効だ。



オノAxes



高い攻撃力はもちろん、行く手をさえぎる硬い石なども壊せる機能もあるのだ。

ドワーフのオノ ランク 0〜1

⬇かじ屋でおなじみのドワーフたちが使うオノ。戦闘用というよりは狩猟など、生活用として使われている。

バトルアックス ランク 1〜2

➡こちらは戦闘用のオノ。魚類、植物タイプの敵に威力を発揮する。

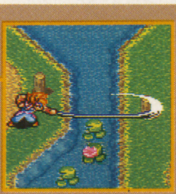
ブローバ ランク 2〜3

⬇左右に刃のついている万能なオノ。装備するとステータスの体力がアップする。

フランシスカ ランク 3〜4

➡バトルアックス同様、魚類、植物タイプに強い。やっぱり木を斬るにはオノってカンジなのかな？

ムチWhips



リーチは長いし、敵に当てやすい。しかし、違う段差にいる敵には無効。

革のムチ ランク 0〜1

⬆牧場で使っているような生活用具としてのムチ。攻撃力はあまり期待できない。

はやてのムチ ランク 1〜2

⬇装備するとステータスの素早さが2アップする。名前のとおり攻撃するスピードもかなり速そうだ。

ブラックウィップ ランク 2〜3

⬆全体に毒がしこまれている。敵を攻撃すると、一定の確率で、その敵の動きを遅くさせる。これは便利だ。

チェーンフレイル ランク 3〜4

➡見た目はムチっぽくないけど、分類上はムチなのだ。スライム、爬虫類タイプの敵に有効だぞ。

グローブGloves

手足を使ったハデな必殺技が魅力。ただ、攻撃範囲は狭いので、慣れるまでは慎重に戦うこと。

カイザーナックル ランク 0〜1

⬆4本の指にスッポリはめる武器。もともとはストリートファイト用に作られたもの。

パワーグローブ ランク 1〜2

⬇昔こんな名前のジョイスティックが(笑)。昆虫、甲殻タイプの敵に有効。

モーグリのツメ ランク 2〜3

⬇『FF』シリーズでおなじみのモーグリのツメがついている。一定の確率で敵を眠らせるぞ。

チャクラバンド ランク 3〜4

⬆装備するとステータスの知性と精神が2アップ。魔法を使う、プリムやポポイに装備させたいところだ。

POINT 1 熟練値は倒したキャラがもらう

たとえば、ランディがそのモンスターのHPをゼロ近くまで減らしたとする。だけど、最後のトドメをポポイが決めれば、熟練値はポポイのモノになるのだ。3人ともバランス良く戦わせてあげるのが大事なのだ。仲良くね。

⬅自分が操作するキャラが早く成長しちゃうかも。

それぞれの武器の持つ特殊攻撃をうまく使おう

ヤリ Lances

２番目に手に入る武器。リーチも長いうえに空中を飛んでいる敵も攻撃しやすいぞ。

パルティザン
ランク 3～4

⬇攻撃力も高いうえにスライム、爬虫類タイプの敵に威力を発揮してくれるぞ。

鉄のヤリ
ランク 0～1

⬆特殊効果はないけれど、剣よりもリーチが長いのがポイント。どっちを使う？

はがねのヤリ
ランク 1～2

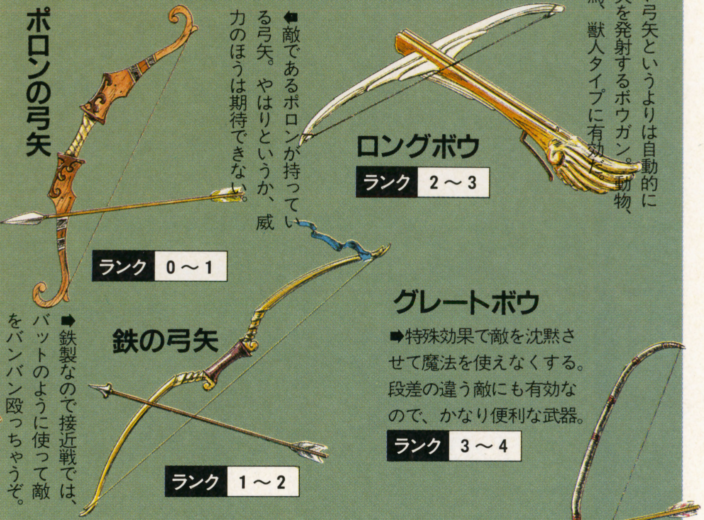
⬆１つ上の必殺技が使える以外は、これといって鉄のヤリと変わらない。熟練値をためろ。

妖魔のヤリ
ランク 2～3

⬆妖魔の力が宿ったヤリ。攻撃した敵を一定の確率で夢遊状態にしてしまう。

弓矢 Bows&Arrows

段差が違う敵にも攻撃できる長距離戦用の武器。ＨＰの低いキャラはこれで援護させる。



ポロンの弓矢
ランク 0～1

⬅敵であるポロンが持っている弓矢。やはりというか、威力のほうは期待できない。

ロングボウ
ランク 2～3

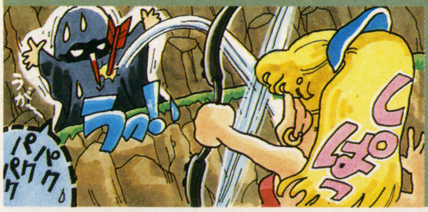
⬅弓矢というよりは自動的に矢を発射するボウガン。動物、鳥、獣人タイプに有効だ。

鉄の弓矢
ランク 1～2

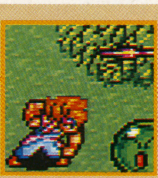
➡鉄製なので接近戦では、バットのように使って敵をバンバン殴っちゃうぞ。

グレートボウ
ランク 3～4

➡特殊効果で敵を沈黙させて魔法を使えなくする。段差の違う敵にも有効なので、かなり便利な武器。



ジャベリン Javelins



投げて敵を攻撃するヤリ。弓矢同様段差の違う敵も攻撃できる。威力もありそうだ。

スピア
ランク 0～1

⬆特徴はない。リーチは長いが、放物線を描いて飛ぶので当てにくい？

ジャベリン
ランク 1～2

⬆これも特殊効果はない。放物線を描くのを逆に利用して空中の敵を狙おうか。

サハギンのモリ
ランク 2～3

⬆サハギンが持っているモリ。動物、鳥、獣人タイプとじつに多くの敵に効果的な武器だ。

トライデント
ランク 3～4

⬅一定の確率で相手を眠らせる。必殺技の連続投げを使えば眠らせる確率もアップ。

POINT 2 うれしいボーナスもある！

パーティのうち誰かの装備している武器が、その時点での最高ランクになった。こんなときは、その他のキャラの熟練値にボーナスが加えられるのだ。うまく利用しよう。

⬅ああ、パーティがいればボーナスだったのにねえ。

ブーメラン Boomerangs

これも長距離戦用の武器。投げて戻ってくるときにも敵を攻撃してくれるのがウレシイ。

ブーメラン
ランク 0～1

⬆ハデな模様が描かれた木製のブーメラン。攻撃力は弓矢に劣るが命中率ではこちらが上だ。

鉄のブーメラン
ランク 2～3

⬆一定の確率で敵の動きを鈍くさせる。遠くから仲間を援護するのに最適だ。

チャクラム
ランク 1～2

⬆まわりの鋭い刃が、柔らかいモノでも斬り刻む。スライム、爬虫類タイプに有効。

円月輪
ランク 3～4

⬅これまた『ＦＦ』でおなじみ。忍者が使っていた。

初公開! アイテムの名前と効果が明らかになった!

HP回復　戦闘の必需品だね

初登場のモーションバトルに慣れるまでは、なにかとお世話になりそうなアイテム。全部で3種類あるぞ。そうそう、今回は1種類のアイテムにつき持てるのは最大4個まで。ムダ使いは禁物だぞ。

まんまるドロップ
価格　10ルク

⬆GB版でも登場した。HPが少し回復。

ぱっくんチョコ
価格　30ルク

⬆ドロップよりカロリー高い。HPが大幅に回復。

➡アイテムの効果があるのは1人だけ。うーん困るね。

ロイヤルゼリー　価格500ルク

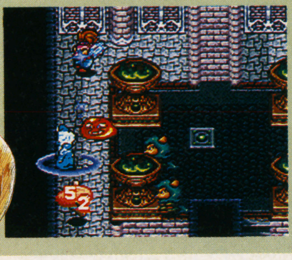
⬆HPが完全回復。ミツバチへの感謝の気持ちを忘れるな。

MP回復　ガンガン魔法攻撃

ポポイの華麗な魔法攻撃をビシビシ決めたいなら、このアイテムは必携だね。

魔法のクルミ
価格　500ルク

➡クルミ食べると頭良くなるんだよね。



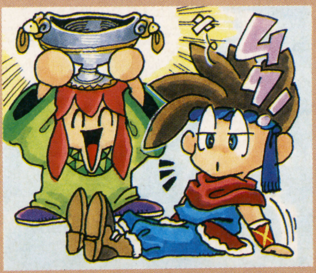
⬅さあ、回復したら魔法で反撃開始だぞ。覚悟しろっての。

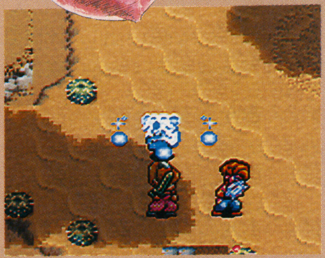
ステータス回復　ピンチにおまかせ

敵の特殊攻撃はなかなか多彩&イヤラシイのだ。大変なことにならないためにも、出かけるときは忘れずに。値段も安いことだしね。

プイプイ草
価格　10ルク

⬅こんなの丸かじりしたら涙出てきそう。そこが効くのかも。





⬆"キクーッ"なんて声が聞こえそうだ。

⬆聖なる光に包まれて仲間が復活!

聖杯　価格150ルク

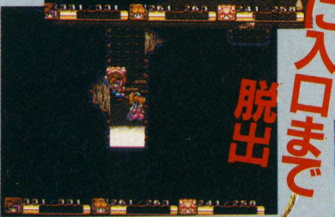
⬅使うときはガチャンと割るのだろうか。それとも天へ掲げるのか。

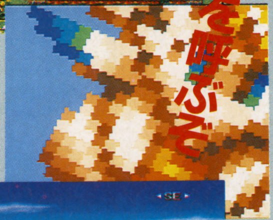
移動　けっこう重要です

フィールドとダンジョンを自由に移動できるアイテムだ。風の太鼓のほうは、大砲の他に移動手段がないなら、意外と早い段階で入手する可能性も高い? 魔法のロープは、使ったときのアニメが楽しい。

風の太鼓

⬆デザインが日本的。キャラクター商品にしたらウケる?





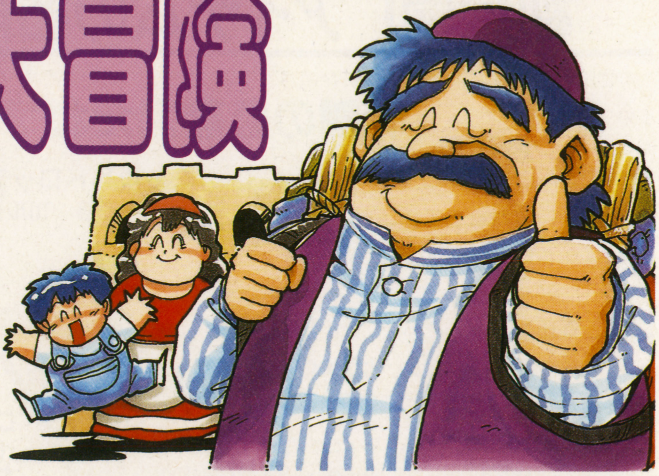
魔法のロープ

➡まるでヘビのように見える不思議ロープ。

残り2つのイベントアイテムは?

ここで紹介した他にじつは2種類、非公開のアイテムがある。話によればイベントアイテムらしいんだけど。特定のトビラを開けるカギか、それともGB版にあったマナの一族専用の装身具だったりして?

トルネコの大冒険
不思議のダンジョン



『ドラクエⅣ』の人気者、武器商人トルネコの新たな冒険が登場！　究極の宝を見つけだすため、トルネコはさまざまなダンジョンに挑む、新システム満載のRPGだ。

SFC		
9月19日発売		
RPG	12M	Ⓑ
チュンソフト		¥9,600

『ドラクエⅣ』の陽気な武器商人、トルネコが帰ってきた!!

武器商人トルネコという名前を、キミは知っているかな？　あの空前のブームを生んだ、『ドラゴンクエスト』シリーズ4作目の『ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～』を思い出してほしい。この『Ⅳ』は、勇者と7人の仲間たちが力を合わせて悪を倒すというストーリーを、5章仕立てで綴(つづ)った画期的な作品だったよね。その第3章の主人公であり、勇者の仲間の1人こそが、何を隠そう、今回主役の座を射止めた武器商人トルネコなのだ!!　トルネコの夢は、世界のどこかにあるという不思議のダンジョンに眠る、究極の宝を見つけること。そのために、たった1人で冒険に出るのだ。一体どんな危険な罠やしかけが待ち受けているのか？　町で噂(うわさ)されている、不思議のダンジョンとはどこにあるのか？　冒険いっぱい！　夢いっぱい！　ゆかいな武器商人トルネコの活躍が今始まるよっ！

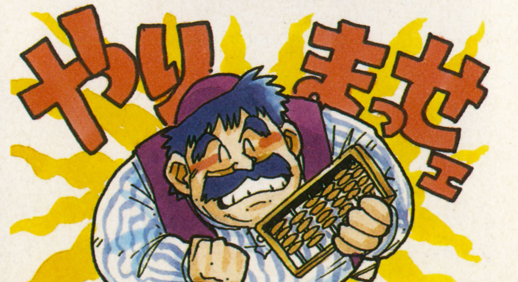
不思議のダンジョンとは?

⬆絵本風の画面。オープニングの1シーンかな?

➡トルネコの家族たちだ。うーん、なつかしいねえ。

洞くつの中は危険だらけ

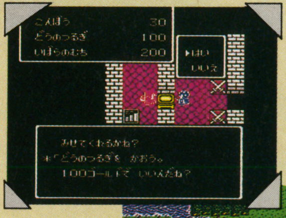
➡ダンジョンの中には、モンスターたちがいっぱいなのだ。



メモリアル・アルバム FC版『ドラクエⅣ』
トルネコの旅

レイクナバという下町に生まれ、小さい頃から世界一の武器商人になることを夢見ながら育ったトルネコ。今日もかわいい奥さんと息子に見送られ、店番の仕事をもらっている武器屋へ働きに行く。そんな平和な毎日の繰り返しの中、トルネコは思う。「いつか、大きな町に自分の店を持ちたい。そして家族で力を合わせて働きたい」しかし、それには莫大な資金が必要だ……。そんなある日、トルネコはあるダンジョンに眠る宝物の話を聞く。「ようし、一山当ててやるか！」決意を固めたトルネコは、家族に見送られて、意気揚々と旅立った。しかけだらけのダンジョンを知恵と勇気で切り抜け、そして長い旅の果て、トルネコは運命に導かれ、勇者に出逢った……。

⬅妻のネネは毎日愛妻弁当を作ってくれる。



⬅武器屋の店番をするのが、トルネコの仕事。でも、いつかは自分の店がほしい。

➡とうとう1人で旅立つトルネコ。妻よ、息子よ、どうか待っていておくれ。

 ©CHUN SOFT　©ENIX　イラスト／かんなたかし

新天地で、トルネコファミリーの新たな生活が始まる

今回の『トルネコの大冒険』は、まずトルネコが家族たちと新しい土地に移住してきたところから始まるようだ。どこかのダンジョンにある究極の宝を探すのがその目的だ。見知らぬ土地での生活は大変だが、新しい生活に向けてトルネコファミリーが希望に満ちあふれているのは確かだぞ。しかし、新しい土地で生活し、店を持つためには、一家の大黒柱であるトルネコはまた冒険に出てかせがなくてはならない。お父さんというのは本当に大変なのだ。がんばれ、トルネコ！

⬅新たな土地に引っ越してきたトルネコファミリー。これからどんな生活が始まるのかな？

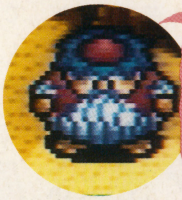
➡生活が変わっても、妻の愛情は変わらない。いつものように特製のお弁当を作ってくれるぞ。

⬅トルネコの息子は父親似。将来はきっとりっぱに武器屋を継いでくれるだろう。

愛すべきトルネコファミリー

ゆかいな武器商人
トルネコ

自分の店を持つために冒険に出る武器商人。のんびりした性格で、家族思いのやさしいお父さんでもある。



やさしい奥さん
ネネ

特製のお弁当をいつもトルネコに持たせてくれる、愛情深い奥さん。家をしっかり守ってくれるので安心。

お父さん似の
息子

トルネコに良く似て、目のくりくりしたカワイイ坊や。将来はパパと同じ、武器商人になりたいんだって。

ダンジョンでお金とアイテムを集めてお店を増築しよう

では次に、冒険の進め方を順に追ってみよう。まず、トルネコは新しい土地で商売をする許可を、その土地を治めている王様からもらわなくてはならない。許可を得たら、念願の自分のお店を持つことができるぞ！　でも、最初はそのお店もまだまだ小さい。もっと資金を集めて、店を大きく増築するのが次の目標だ。資金集めといえば、やっぱり財宝たっぷりのダンジョンだよね。という訳で、ダンジョンに出発なのだ！

1 王様に開店の許可をもらおう

なにはともあれ、王様からお店を開く許可をもらわなくては、何も始まらないぞ。でも、一体何をしたら許可ってもらえるのかな？

2 ダンジョンでお金とアイテムをかせげ

お店を建てる許可がもらえたら、次は資金集めだ！

お宝いっぱいのダンジョンへ出発しよう。隅々まで歩いて、アイテムやお金を集めよう。

3 お金でお店が増築される

ダンジョンにてガッポリもうけて村へ帰れば、そのもうけたお金の分に比例してお店はどんどん大きくなるぞ。ネネや息子も大喜びだ！

4 次のダンジョンへと向かおう

さあ、次のダンジョンへ向かおう。町で情報収集すれば、きっとまた耳よりなもうけ話が聞けるはず。装備やアイテムをそろえて出かけよう。

5 また店をどんどん大きく

またまた大もうけで帰ると、お店も大繁盛だ。めでたく、〝武器屋トルネコ〟も新装開店。この調子でバンバン店を大きくして行こう。

危険いっぱいのダンジョンの歩き方～戦い方までご案内っ！

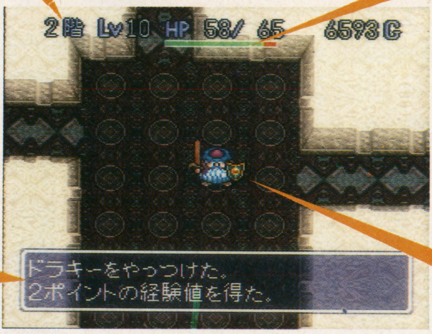
トルネコの冒険は、なんといってもダンジョンがメイン。だからダンジョンの基本をマスターしていないと、資金集めはちっとも進まないぞ。でも、この電撃のガイドがあればご安心！　ダンジョンの歩き方を手取り足取り紹介するよ。

ガイド1 画面の表示を覚えよう

画面の見方は基本中の基本。ダンジョンの探検に役立つ情報がたくさん詰まっているぞ。この『トルネコの大冒険』では、情報が一目でわかる。A・RPG風の画面表示を採用しているのが特徴なのだ。

現在地下何階にいるか、今のレベル、ＨＰ、そして右隅に所持金を表示。

このゲージは、ＨＰを表している。緑が現在のＨＰで、赤がダメージ。

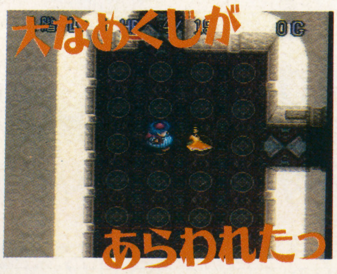


ここに、戦闘中のメッセージや、アイテムを手に入れたり使ったりした時のメッセージが表示される。

キャラクターのグラフィックが見下ろした形で描かれている。武器も見た目にわかるのが便利。

ガイド2 武器攻撃はアニメーションする

大なめくじが現れたっ！　モンスターがトルネコに接近すると、緊迫の戦闘シーンに突入するぞ！　攻撃方法は多彩だが、今回はその中から２つを紹介。武器と巻物の攻撃だ。敵の種類やその時の状況に合わせて判断しよう。モンスターの攻撃も、トルネコの攻撃もバッチリアニメーションするので、迫力満点だぞ。あのスライムがこんな風に迫ってくるなんて、驚き！



⬆おおっと、いきなりモンスターが現れたぞ。すぐに攻撃の態勢に入ろう。

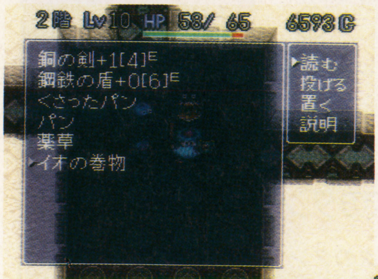
⬇三方からモンスターに囲まれてしまった。この危機をどうやって切り抜けるかな？

⬅敵もトルネコも思いっきりアニメーションするから、スピード感たっぷり。

ガイド3 呪文攻撃は巻物を使おう

ピンチ！　敵に囲まれたぞ。よし、呪文攻撃だっ……あれ？　トルネコは呪文を覚えていないぞ。じゃあ、どうやって呪文を使うのかな……？

実は、トルネコは巻物を読むことによって、呪文攻撃ができるのだ！　巻物はダンジョンの中でアイテムとして入手できるぞ。



⬅呪文攻撃は、まずアイテム欄でイオの巻物を選ぼう。

➡巻物を広げて、素早く呪文を唱えるのだ。いそげっ！

⬇激しい爆発音と共に、イオが閃光を放ってさく裂！周りの敵に一気に大ダメージを与えたぞ！

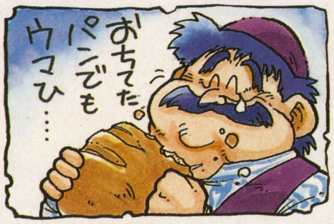
ガイド4 アイテムはダンジョンで手に入れよう

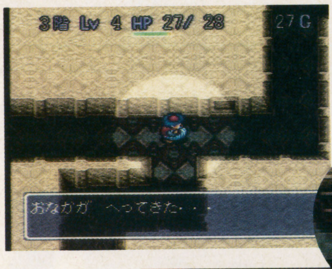
武器や巻物など、アイテムはすべてダンジョンで入手しなくてはならない。「え～、取り逃したらどうしよう」と、一見思いがちだが、下の画面を見てほしい。あっちにも、こっちにも、アイテムがいっぱい！　まさに拾い放題だぞ。手当り次第に拾いまくろうっ！

⬅巻物、薬草、お金などが散らばっている。拾いまくりっ☆

ガイド5 満腹度に注意しよう

「ダンジョンにいる間、トルネコは食事をしないの？」。そんな疑問に答えるのが、この〝満腹度〟だ。これは、ＨＰとは別もので、ダンジョンを冒険していると％が減り、これが０になるとトルネコは餓死するぞ。回復するには、パンを食べよう。





⬆ダンジョンを長く冒険していると、お腹がすいてきてしまう。

➡満腹度はパンでしか回復できないぞ。いつも持っているよう。

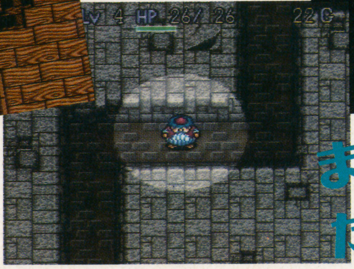
ガイド6 洞くつの種類は多彩

今までいろいろダンジョンの様子を説明してきたが、この『トルネコの大冒険』には、まだまだたくさんの種類の珍しいダンジョンが登場するらしいぞ！　どんなダンジョンがあるのか楽しみだね。

⬆このダンジョンは木造なのかな？　壁が板のような木目になっているぞ。

➡ここは地下10階。無事に戻れるのだろうか。

⬇床は石のタイルだ。誰が作ったのかな？

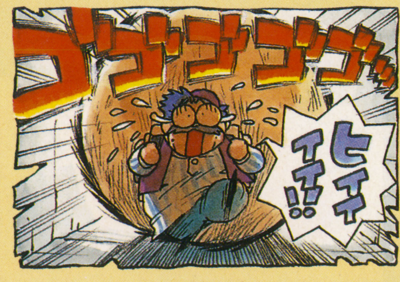


まだまだたくさんあるぞ！

どうなる!? 『トルネコの大冒険』の3つの謎

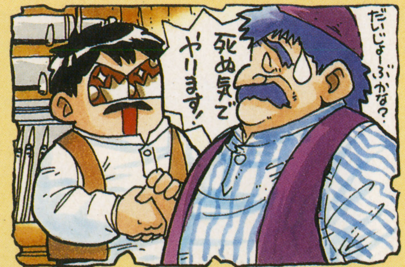
？ トラップやしかけはあるの？

今回紹介したダンジョンの写真には、トラップやしかけといった、謎解きの類は画面に写っていなかったけれど、多分インディジョーンズみたいに大岩がトルネコを追いかけてきたり、滝のような水が押し寄せてきたり、大きな落し穴がぽっかりあいていたりと、ダンジョンの中にはユニークなしかけがたくさんあるに違いないぞっ！　もちろん、ダンジョンというのは宝物を守るために入り組んだ構造をしているのだから、侵入者を阻止するためのしかけも当然あるだろう。中には命を落とすようなものも……？



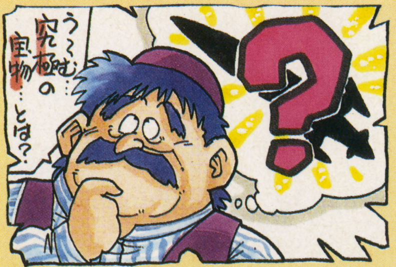
？ トルネコが留守の間、店番は？

トルネコは資金かせぎのために毎日ダンジョンに出かけなければならないが、その間、武器屋の方はどうしているのだろうか？　まさか、休みというわけではないだろう。店が小さい間は奥さんのネネが店番をするのかな？　でも、店が大きくなり、たくさんの武器を商品として扱うようになったら、きっとネネ１人では働ききれないよね。そうすると、やはり人を雇うのかな。人を雇うと雇い賃が必要なので、トルネコはダンジョンに出かけてかせぎ、店が大きくなって人手が足りなくなり……どうなるのかな？



？ 旅の最終目的は何？

トルネコの夢は、世界一の武器商人になること。それにはもちろん、お金をかせいでお店を大きくすることも大切だけれど、どんなにりっぱで大きな店を持っていても、それだけでは世界一とは言えない。武器商人の最大の夢といえば、やはり、この世に２つとない伝説の宝物を手に入れること。冒険を続ける内、トルネコもきっとすばらしい宝物の噂を耳にするに違いない。そして、その宝物の隠されたダンジョンへ挑む時こそ、トルネコの長い旅の目的が達成される時ではないだろうか……？



アール・タイプ3
R-TYPE III

SFC	発売日未定		
	STG	16M	——
	アイレム		価格未定

超高難度STG『R-TYPE』の最新作が登場！　自機R-9にも数々の改良が施され、楽しさも倍増だぞ！

3度目の悪夢、人類存亡の危機にR-9発進!!

いろいろなハードに移植されて、多くのSTGファンを魅了してきた『R-TYPE』の最新作がSFCオリジナルで登場だ。今回は自機R-9に数々の改良がされている。3種類に増えたフォース、そしてハイパードライブモードで連射が可能になった波動砲など、数々の新兵器を駆使してバイドの脅威に立ち向かうのだ。

ハイレベルなテクを必要とする難度は、もちろん今回も健在。新たに斜めスクロールのステージも加わり、変化に富んだ内容を楽しむことができるぞ。全6ステージに繰り広げられる熾烈な戦いを勝ち抜き、"マザーバイド"を破壊するのだ。

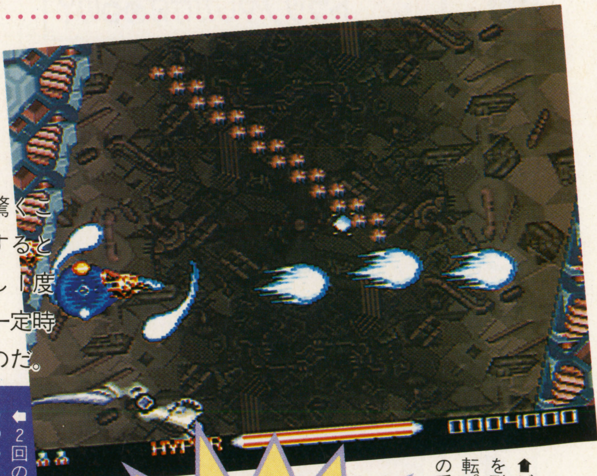
⬆斜めスクロール面も登場。地形も入り組んでいて正確な操作が求められる。

⬆ボス以外にも巨大な敵キャラが登場。コイツを倒すのはなかなか大変そうだぞ。

波動砲もパワーアップ

その名もハイパードライブモード

一撃必殺の威力を持つR-9最大の武器、それが波動砲だ。『スーパーR-TYPE』では2回のフルチャージで拡散波動砲が使えたけど、今回はメガ波動砲の使用が可能になっている。さらにⓇボタンでハイパードライブモードへと変わる。これは驚くことにエネルギーを2回フルチャージすると波動砲を一定時間連射できる。ただし1度使うとオーバーヒート状態になり、一定時間波動砲を使えなくなる弱点もあるのだ。

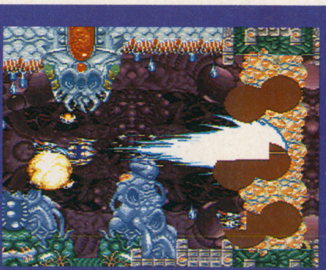


⬆ビットはイオンフィールドを形成して自機のまわりを回転。波動砲の連射はボスなどの手ごわい敵に有効だ。

波動砲の連射が可能になるのだ

⬆1回のフルチャージでは、これまで通りの波動砲だ。

通常波動砲モード



⬆2回のフルチャージで貫通力のあるメガ波動砲を発射。

 ©1993 IREM CORP.

3つのフォースで9種類のパワーアップだ

『R－TYPE』シリーズの最大の特徴となっているのが、攻撃にも防御にも役立つフォースの存在だ。従来のラウンドフォースに加えて、シャドウフォース、サイクロンフォースという2種類の新しいフォースが登場。赤、青、黄のレーザークリスタルを取ることでそれぞれ3種類のレーザーを使うことが可能だ。

フォースが3種類に増えてR-9が大幅パワーアップ!

ラウンドフォース / シャドウフォース / サイクロンフォース

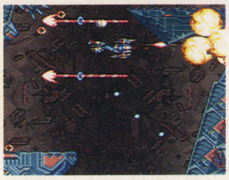
赤クリスタル

対空レーザー

⬆前方への攻撃力が高い。

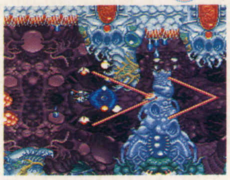
赤と青2本のレーザーが波打つように飛んでいく。ビットからも同時にレーザーを発射する強力な武器。

リバースレーザー


⬆後方を攻撃できるのだ。

前方と同時に後方へもレーザーを発射する。後方から敵がくるような場所では、ありがたい武器なのだ。

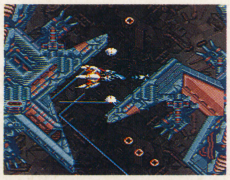
スルーレーザー


⬆カベの向こうを攻撃できる。

障害物を貫通（かんつう）して飛んでいくレーザーを発射する。障害物を通過するときに少し威力（いりょく）が落ちてしまう。

青クリスタル

反射レーザー


⬆対空、対地両方に使える。

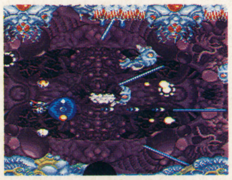
地形やカベなどに反射しながら飛んでいくレーザーを発射する。せまい通路などで威力（いりょく）を発揮するぞ。

オールレンジレーザー

⬆どんな方向にも攻撃できる。

オプションのようなシャドウユニットからレーザーを発射。その向きにより、全方位に攻撃が可能な武器だ。

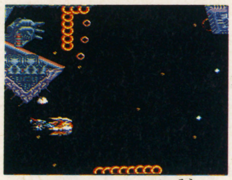
スプラッシュレーザー


⬆1度に5方向を攻撃。

前方5方向に同時にレーザーを発射する。敵が多い場所などで威力（いりょく）を発揮するぞ。前方への攻撃力は高い。

黄クリスタル

対地レーザー


⬆地上の敵はこれで一掃（いっそう）だ。

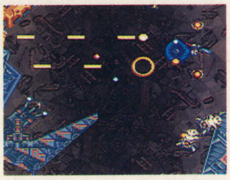
地形に沿って飛んでいくレーザーを発射。地上の敵が多い場所では、この武器がなによりも役に立つ。

ガイドレーザー

⬆これも対地攻撃用だぞ。

対地レーザーと同じく、地形に沿って飛んでいくレーザー。上下だけでなく前方にもレーザーを発射する。

カプセルレーザー


⬆カプセルがレーザーを発射。

一定時間レーザーを発射し続けるカプセルを放出する。このレーザーは敵の弾も消すので防御にも役立つ。

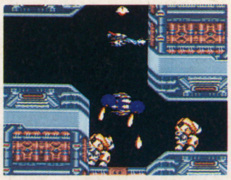
分離時

4方向攻撃

⬆うまくコントロールしよう。

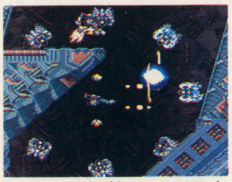
最大パワー時には上下と斜め前方の4方向に弾を発射する。敵にぶつけてダメージを与えることも可能。

シャドウユニット


⬆こんな場所で便利なのだ。

最大2個のシャドウユニットが付き、自機とフォースを結ぶ軸線方向に弾を発射。全方位に攻撃が可能だ。

イオンリング


⬆フォースを敵にぶつけろ！

イオンリングがフォースのまわりを回転。フォース自体は弾を射たないが、ぶつけたときの威力（いりょく）は大きいぞ。

SOFT RANKING

ソフトランキング

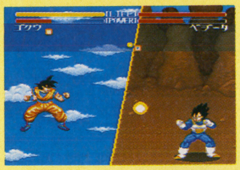
SUPER FAMICOM 売り上げBEST 15

『ドラゴンボールZ　超武闘伝』がトップをキープした。しかしそのすぐ後ろには新規ランキングの『ファイナルファイト2』が迫り、トップ争いは肉迫している。以下はそれほど大きな変化はないが3位に『スーパーボンバーマン』が上がってきたのが印象的。今後も定番として売れ続けそうだ。

1 ドラゴンボールZ 超武闘伝　69,231

バンダイ	
3月20日発売	
¥9,800	ACT
前回1位	登場4回

トップをキープしたものの、ポイントの伸びが見られず2位の『ファイナルファイト2』に激しく追い上げられている。今回が正念場という感じだ。



2 ファイナルファイト2　63,982

カプコン	
5月22日発売	
¥9,000	ACT
前回—	初登場

初登場にしていきなり2位に飛び込んできた。前評判が高かっただけのことはある。次回は十分にトップを狙ってきそうだ。

3 スーパーボンバーマン　42,915

ハドソン	
4月28日発売	
¥7,800	ETC
前回5位	登場2回

マルチプレイの楽しさを知るにはぴったりのソフト。幅広い層に買われることも幸いして前回より2ランクのアップ。今後の順位も楽しみ。

4 キャプテン翼Ⅳ　37,120

テクモ	
4月3日発売	
¥9,700	SLG
前回4位	登場3回

ここにきて順位が安定してきた。出足はいまひとつだったが、ようやくこのゲームの楽しさが浸透したのだろうか。次回順位にも期待したい。

5 伝説のオウガバトル　24,311

クエスト	
3月12日発売	
¥9,600	S・RPG
前回3位	登場5回

長時間トップ3位内で健闘してきたが、そろそろ後退時期という感じか。マニアからの支持により、今後も細く長く売れるのでは。

6 スターフォックス　17,120

任天堂	2月21日発売	STG
¥9,800(込)	前回7位	登場6回

7 スーパーマリオカート　9,810

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回6位	登場10回

8 ストリートファイターⅡ　8,167

カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回15位	登場9回

9 ファイナルファンタジーV　5,147

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回8位	登場10回

10 ミッキーのマジカルアドベンチャー　4,100

カプコン	'92年11月発売	ACT
¥8,500	前回13位	登場7回

11 ザ・グレイトバトルⅢ　3,996

バンプレスト	3月26日発売	ACT
¥8,700	前回11位	登場3回

12 ポップンツインビー　3,512

コナミ	3月26日発売	STG
¥8,900	前回12位	登場4回

13 スーパーファミスタ2　3,295

ナムコ	3月12日発売	SPG
¥7,900	前回9位	登場5回

14 バーコードバトラー戦記　2,981

エポック社	5月14日発売	ETC
¥9,980	前回—	初登場

15 太閤立志伝　2,543

光栄	4月7日発売	SLG
¥11,800	前回10位	登場3回

『ファイナルファイト2』、2位に浮上！

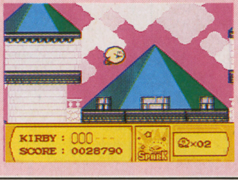
FAMICOM 売り上げBEST 10

今回も『星のカービィ』のトップは変わらない。2位には同じ任天堂の新作『ジョイメカファイト』がランキングされ、結果的に任天堂のワン・ツー・フィニッシュとなった。3位にカプコンの『ダックテイルズ2』が上がってきたが、他はまったく振るわない状況だ。

1 星のカービィ　14,092

任天堂	
3月23日発売	
¥6,500(込)	ACT
前回1位	登場4回

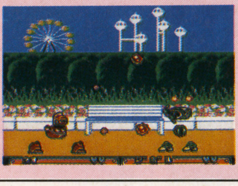
同社の『ジョイメカファイト』に追い上げられているものの、まだポイントの差は大きく、当分はトップをキープしそう。



2 ジョイメカファイト　9,938

任天堂	
5月21日発売	
¥4,900(込)	ACT
前回—	初登場

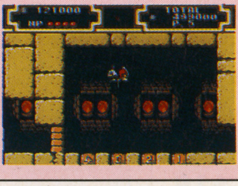
ロボット版の『ストII』ともいえる異色の格闘ACT。それぞれ必殺技を持った36体のロボットが多彩なアクションを見せる。次回順位は？



3 ダックテイルズ2　7,341

カプコン	
4月23日発売	
¥5,800	ACT
前回7位	登場2回

前回より4ランクのアップ。しかしポイント的には1、2位と大きく差をつけられている。今後の伸びに期待したいところだが。



順位	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	価格	前回	登場	ポイント
4	くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン	4月23日発売	SPG	¥6,500	前回5位	登場2回	4,429
5	ロックマン5	カプコン	'92年12月発売	ACT	¥7,800	前回4位	登場10回	3,120
6	ヨッシーのクッキー	任天堂	'92年11月発売	PZG	¥4,900(込)	前回2位	登場10回	2,755
7	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	3月25日発売	SLG	¥11,800	前回3位	登場3回	1,209
8	スーパーマリオUSA	任天堂	'92年9月発売	ACT	¥4,900(込)	前回8位	登場11回	1,198
9	テトリス2＋Bombliss	BPS	'91年12月発売	PZG	¥6,500	前回—	登場3回	998
10	ファミスタ'93	ナムコ	'92年12月発売	SPG	¥4,900	前回—	登場7回	996

FROM USA　USAから届くホットな情報
『餓狼』浮上！ 格闘ACT大人気

	ゲームタイトル(メーカー)
1	STAR FOX (Nintendo of America) 日本(スターフォックス／2月21日発売／任天堂)
2	FATAL FURY (TAKARA) 日本(餓狼伝説／'92年11月27日発売／タカラ)
3	MONOPOLY (PARKER BROS) 日本(モノポリー／3月5日発売／トミー)
4	TINY TOON ADVENTURES (KONAMI) 日本(タイニートゥーンアドベンチャーズ／'92年12月18日発売／コナミ)
5	TECMO SUPER NBA BASKETBALL (TECMO) 日本(テクモスーパーNBAバスケットボール／'92年12月25日発売／テクモ)

やっぱり『スターフォックス』の人気は揺るがずに1位をキープ。その他で目立つのは『餓狼』が急浮上してきてるってこと。日本では、秋発売の『2』の人気も盛り上がってきているし、日米ともに目が離せない注目タイトルだ。

スーパーNES注目ソフト　OUTLANDER
MINDSCAPE—マインドスケープ—

舞台は、悪のはびこる荒廃した近未来。残虐の限りを尽くす悪の軍団に、主人公はただ1人敢然と立ち向かっていく。待ち受けているのは生か？ それとも死か？ 残された選択は2つに1つ。

3Dのカーバトル＆横スクロールのアクションは、どちらも手に汗握る大迫力。マップを突き進み、軍団の本拠地をたたき潰すのだ。

●海外ソフトのお問い合わせ「メッセサンオー」に●(住所)東京都千代田区外神田3-14-8 (電話)03-3255-3443 (営業時間)10:00〜19:30／年中無休

調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東口ビックカメラ、メッセサンオー、GAME FAN MAGAZINE

『ストⅡターボ』がついにトップに

SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

1 ストリートファイターⅡターボ 99,243

カプコン	7月10日発売	ACT
¥9,980	前回2位	登場3回

2 聖剣伝説2 94,003

スクウェア	8月6日発売	RPG
¥9,800	前回1位	登場9回

3 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ 53,957

エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回3位	登場9回

4 ソード・ワールドSFC 37,612

T&Eソフト	8月6日発売	RPG
¥9,800	前回9位	登場7回

5 MADARA2 34,619

コナミ	7月16日発売	RPG
¥9,800	前回8位	登場9回

6 MOTHER2 25,309

任天堂	発売日未定	RPG
価格未定	前回6位	登場9回

7 餓狼伝説2 23,091

タカラ	秋発売予定	ACT
¥9,980(予)	前回7位	登場4回

8 スーパーマリオコレクション 22,418

任天堂	7月14日発売	ACT
¥9,800	前回 —	初登場

9 トルネコの大冒険 13,248

チュンソフト	9月19日発売	RPG
¥9,800	前回 —	初登場

10 第3次スーパーロボット大戦 12,980

バンプレスト	7月23日発売	S・RPG
¥9,800	前回 —	初登場

FAMICOM 前評判BEST 5

1 マイティファイナルファイト 99,342

カプコン	発売中	ACT
¥6,500	前回1位	登場6回

2 うしおととら 67,819

ユタカ・バンダイ	7月9日発売	RPG
¥7,800(予)	前回2位	登場4回

3 ロックマン6 55,207

カプコン	秋発売予定	ACT
¥7,800(予)	前回 —	初登場

4 RPG人生ゲーム 41,206

タカラ	冬発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回2位	登場9回

5 ドラゴンボールZ外伝 34,103

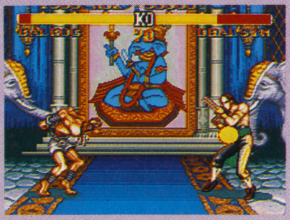
バンダイ	8月上旬発売	RPG
¥7,800(予)	前回 —	初登場

SUPER MARIO CLUB イチ押しソフト情報

ストリートファイターⅡターボ

SFC	カプコン	7月10日発売
	¥9,980	ACT

概要：話題沸騰の前作をさらにバージョンアップ。四天王対戦も可能。
総評：基本をそのままに様々な改良が加えられ、完成度がアップ。
長所：使用キャラが4人増えた。技が豊富で奥行きとテンポがある。
短所：基本的に前作と同じ。操作が複雑で初心者には難しい。
販売予想本数：200万本

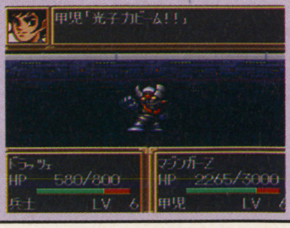


⬅超高速アクションも魅力のーつだ。

第3次スーパーロボット大戦

SFC	バンプレスト	7月23日発売
	¥9,800	S・RPG

概要：150体ものスーパーロボットとそのパイロットたちが織りなすドラマチック・シミュレーション。
総評：グラフィック・サウンドが充実。SLGとしての完成度も高い。
長所：登場キャラが豊富でセリフや戦闘シーンの雰囲気がいい。
短所：ゲームシステムが平凡。
販売予想本数：30万本



⬅原作アニメを知っている人ほど楽しめる。

『FF』、FC、SFCの両人気部門を制覇！

SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

1 ファイナルファンタジーV 86,205

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回1位	登場9回

2 伝説のオウガバトル 80,227

クエスト	3月12日発売	S・RPG
¥9,600	前回5位	登場4回

3 ドラゴンクエストV 46,209

エニックス	'92年9月発売	RPG
¥9,600	前回2位	登場9回

4 ストリートファイターII 44,001

カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回3位	登場9回

5 ドラゴンボールZ 超武闘伝 38,336

バンダイ	3月20日発売	ACT
¥9,800	前回4位	登場4回

6 ブレス オブ ファイア 33,714

カプコン	4月3日発売	RPG
¥9,800	前回6位	登場3回

7 スーパーボンバーマン 24,104

ハドソン	4月28日発売	ACT
¥7,800	前回 —	初登場

8 真・女神転生 21,552

アトラス	'92年10月発売	RPG
¥9,800	前回 —	登場7回

9 キャプテン翼IV 16,377

テクモ	4月3日発売	SLG
¥9,700	前回 —	初登場

10 スーパーマリオカート 15,333

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回7位	登場9回

FAMICOM 読者人気BEST 5

1 ファイナルファンタジーIII 57,154

スクウェア	'90年4月発売	RPG
¥8,400	前回2位	登場9回

2 ドラゴンクエストIII 52,374

エニックス	'88年2月発売	RPG
¥5,900	前回3位	登場9回

3 星のカービィ 51,209

任天堂	3月23日発売	ACT
¥6,500(込)	前回1位	登場2回

4 ドラゴンクエストIV 32,876

エニックス	'90年2月発売	RPG
¥8,500	前回5位	登場9回

5 ファイアーエムブレム外伝 23,375

任天堂	'92年3月発売	S・RPG
¥6,800(込)	前回 —	登場3回

GAMER'S EYE

読者の期待に答える1本

大阪府 園田浩之君 スーパー信長の野望

SFC	8月5日発売	光栄	¥8,800

『信長』シリーズを買ってから、すごく歴史が分ったように思います。はやく出て欲しいです。楽しみにしています。お金を貯めるので、早く価格を決定してください。

⬅美しいグラフィック。操作性も大幅アップ。

光栄 価格は¥8,800！"シンプルでいて奥が深い" 1本です。

千葉県 鈴木健一君 スーパー究極ハリキリスタジアム

SFC	12月発売予定	タイトー	価格未定

ぼくは、FC版をやったことがあるけどすごくおもしろかったです。それがSFCになって、しかも実名になり、リアルなキャラなど今から楽しみです。

⬅究極リアルを追及した本格野球。

タイトー 好きな選手を好きなチームにトレードすることも可能なのだ！

ゲーマーズ アイおハガキ大募集

これから発売されるSFCかFCで、期待しているソフト1本とその理由、メーカーさんへの質問などを官製ハガキに書いて（140文字位で）応募してね。採用された人には電撃テレカをプレゼントするぞ。

新作CHECKER

新作チェッカー

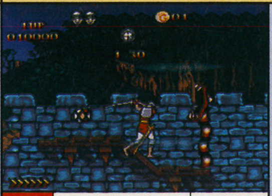
さあ、夏の新作ラッシュの幕開けだ。もうすぐ発売されるニュータイトルの数々……。こういう時に役立つのが「新作チェッカー」だ。よーく読んで参考にしてねっ!!

GP1

上下二分割画面で対戦も楽しめる、ＳＦＣ初のバイクＲＣＧが登場だ。マシンだけでなくメカニックも選べる。

SFC	6月25日発売	RCG
	アトラス	¥8,800

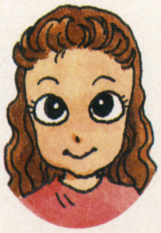
ドラゴンズマジック



剣や飛び道具で敵を倒して進む横スクロールＡＣＴ。跳んで登って泳いで…難解な数々のトラップにトライ！

SFC	6月25日発売	ACT
	コナミ	¥8,800

NEW GAME CHECKERS

NEW GAME CHECKERS	GP1	ドラゴンズマジック
オタピー大竹 ゲーム歴10年の生き字引き ゲームの守備範囲が広く、ＡＣＴならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。	**6** カーブで✚の左右を押すとハングオンするけど、直線部分では軽く車体を傾けて体重移動するだけにしている。このおかげで直線で車体がふらつくようなことがなく、操作しやすくなっている点は評価したい。でもその反面、キーがひっかかったような感じがして操作に違和感を覚える人もいるかも……。	**7** 動きに慣性がかかるので、人によっては好き嫌いがはっきりわかれるタイプのゲーム。個人的には好きなんだけど、普通の人にはちょっとオススメはできないかも……。とにかくクセの強いソフトで、剣を振るのも、ボタンを押すと振りあげ、離すと振り下ろす。変わったＡＣＴで遊びたい人に!!
アイドル弥生 ゲーム好きのアイドル  仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストⅡ』や『ゼルダ』。	**5** バイク系は、これまた詳しくないんだけど、初心者レベルの私でもやりやすかったわ。操作は簡単だし、慣れればかなりイイ線いくしね。だけど、ちょっとスピード感に欠けるとこが気になるわ。他のバイクの存在をあまり気にせず走れちゃうのってうれしいけど、上級者レベルには物足りないかもしれないな。	**6** このテのアクションって結構キツイわ。繰り返し死んで学習していくパターンは、もう好きな人にまかせたって感じよ。だいたい、あのボスキャラに時間制限なんてつけられちゃあ倒せるもんも倒せないわ。とはいえ１面１面が短いし、ついついプレイしてしまうけど。キツイ分、達成感はアリってとこかしら。
びいず羽岡 マニアックなゲーマー 音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。	**7** こりゃめずらしい、バイクモノ。グランプリだやね。ハングオンや、路肩に乗り上げる危うい感覚がなかなかリアル。これで、もうちょっと、対向車への接触ダメージの判定がわかりやすかったら良かったのに。でも、取り込みの画面やサウンドで雰囲気出てるから、バイクとゲームが好きな人にはお薦めかも。	**6** ひー っ、キビシィ！！　なんだってこんなにツライゲームを作るかなぁ……。ここまでムズくなると、それはそれでファンがつくもの。健全なゲームファンのみなさんは手を出しちゃいけません。とりあえず、オレは手も足も出なかったんでパス。こういったなんだか妙なアメゲーノリが好きな人だけどうぞ。
ビショップ小峯 おなじみのゲーム専門家 ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストⅡ』とか。	**6** 既存(他ハード)のバイクゲームと比較して、操作感覚が新しいわけでも、特にエキサイトするわけでもない。目立った特徴がほとんどないゲームだ。確かにＳＦＣではバイクゲーム自体がめずらしいかもしれないが、ゲームとしての面白さが新しくなくては、作品としての価値がないと思う。	**7** 慣性ですぐに止まれない独特の動き、なかなか当たらない剣攻撃など、操作面で思うようにならないことが多い。そのため、たいして難度は高くないのに操作ミスばかりが多く、イライラが蓄積しやすい。このゲームでしか味わえない楽しさや喜びが感じられるのなら、多少の苦労はなんでもないのだが……。

イラスト／杉山真理

夏は新作ソフトがいっぱい発売されるぞ

シルヴァ・サーガ2

ＦＣ版の単なる続編ではなく、１人の少年が前作の主人公を追って旅立つ…という設定の一風変わったＲＰＧ。

SFC

6月25日発売	RPG
セタ	￥9,800

7 仲間になるキャラクターに個性がないのが、ちょっと淋しい。神官か巫女か戦士かという違いだけで、あまりキャラが入れ替わる必要性が感じられない。でも、実際プレイしているときにはあまり気にならないんだけどね。操作性もいいし、ストーリーを楽しみたいという人なら楽しめるはず。

7 キャラの姿が水面に映ったり、物を探す動作とか細かい部分の描写が丁寧に作られてるの。いわゆる「うわーかわいい♡」関係が多いからプレイしてて楽しかった。３つのパーティを使う戦闘システムも、レベルアップは大変だけどやりがいが出ていいわ。難をいえば、傭兵全員に装備させるのがめんどうなとこね。

7 出来はいい。でも…実質的に前作と言える『ミネルバトン・サーガ』をプレイしていない人は、懐かしい名前を聞いたりした時の盛り上がりがイマイチだろうなぁ。戦闘はよくある正面から見たバトル、仲間が入れ替わる時、能力値も受け継がれるのもなんだかキャラの個性を無くしてる気がするんですけど……。

8 システム的にもシナリオ的にも充実していて、安心してプレイできる。いたずらに新しいものを取り入れず、基本部分をしっかり作ってあるからこそ、この安心感が生まれてくるのだろう。旅の途中、あれこれ道草ができるようになっているのもいい。もちろん操作も快適。作り手の姿勢に好感の持てる１本だ。

エストポリス伝記

世界を破滅に導く四狂神に、勇者の血を引く主人公が立ち向かう！　ターン制を排した戦闘が斬新なＲＰＧだ。

SFC

6月25日発売	RPG
タイトー	￥8,900

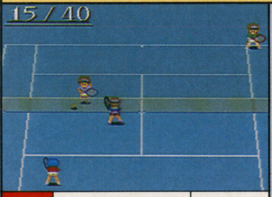
7 字が大きくて見やすい。魔法やアイテムなどの効果をボタン１つでいつでもチェックできたり、武器などを買うまえに効果がわかる〝ためす〟コマンドなどの親切設計はうれしい。ただ敵キャラのグラフィックなどがちょっと情けないカンジがするのが残念。ゲームに直接関係あるわけじゃないんだけど……。

7 過去の世界からゲームプレイさせるっていうのはおもしろいアイデアだわ。オープニングデモで見るだけより、よっぽど実感がわくもんね。戦闘中、キャラの指令変更ができなかったり、死んでる敵にアタックしたりと融通のきかなさはどうにかしてほしかったけど。あと町以外の移動スピードが遅すぎるよう。

8 とても良くできたシナリオ重視なＲＰＧ。こういうタイプの場合、イカシた演出でゲーム中にプレイヤーをビックリさせるかどうかにかかっていると思うんだけど、こいつは問題なく及第点をあげられるデキ。ただ優等生すぎて〝こいつはスッゲー〟っていう所が見あたらないのが欠点といえば欠点かな。

7 演出面でいろいろ工夫しているのはよいのだが、ストーリーを優先するあまり、展開が強引すぎたり、押しつけがましかったりすることが多いのが気になった。操作性に特有のクセがあるものの、プレイ感覚は悪くない。「ストーリー＋戦闘ゲーム」タイプのＲＰＧが好きな人なら、きっと楽しめると思う。

スーパーファミリーテニス



最大４人までの対戦ができるテニスゲーム。個性豊かな20選手が登場し、ナムコットシアターも楽しめるぞ。

SFC

6月25日発売	SPG
ナムコ	￥7,900

8 自分の選手が奥に行ったときのプレイしにくさは残っているけど、前作に比べてかなりプレイしやすくなっているように感じられる。１人でダブルスをプレイできるようになったり、マルチタップを使って４人で同時に遊ぶこともできる点もうれしいかぎり。ファミコン版を持ってる人にも安心してすすめられる。

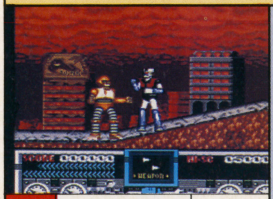
8 おもしろすぎる～！　スポーツ関係のゲームはどちらかというと苦手な方なんだけど、これはハマったわあ。キャラもかわいいし、コートの演出も遊び心があって楽しい。欲をいえば、各キャラにもっと個性があれば良かったな。メニュー選択の時にサウスポーかどうかの判断もできたらなおグッドだわ。

9 買った。予約してもいいや。スポーツゲームとしての操作性はもうバツグン。これさえあればもう、テニスゲームはいらないや、オレは。ＳＦＣの機能を使いこなした音やグラフィックには、もうダツボー（帽子を脱ぐ。ダッチョーではない）。マルチタップを使った４人対戦も楽しいぞ！　マジで。

9 久しぶりに、指が痛くなるほど熱中してしまった。ＦＣ版やＰＣエンジン版に比べ、コンピュータが手ごわくなっているので、１人でもそこそこ遊べるが、やはり対人対戦が燃える。テニスなんか全然興味ないよ、という人でない限り、誰でも１度遊べば、このゲームのプレイ感覚のとりこになるはずだ。

有意義な夏のゲームプレイをするために…、

マジンガーZ



懐かしの名作が光子力ビームとともにＳＦＣで復活！ 全６面で構成された面クリアタイプのアクションだ。

SFC		
	6月25日発売	ACT
	バンダイ	¥8,800

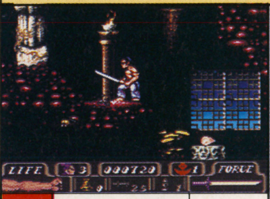
5 ビジュアル面には例によって気合いが入っているんだけど、ゲーム自体はなんだか古臭く感じられる。それにマジンガーＺの動きに比べて、敵機械獣の動きが敏捷すぎるような気がする。１ステージ目からタコ殴りにされてしまった。せめて１ステージくらいは操作に慣らすつもりで、もう少し遊ばせて欲しい。

4 マジンガーＺの動きがにぶいなあ。歩きもドスドス状態だし、ロケットパンチもよけてくれといわんばかりに遅いし。ゲームなんだから、そこまでロボットアクションを再現しなくてもいいんじゃないかしら。できれば、キャラを大きくするとか何らかの工夫をして迫力を出して欲しかったわ。

5 なんか…マジンガーが小さいんですけど…。鋼の砦、歩くたびに地響き、重厚な巨人のはずが…悲しいよぉ。音はね、いいのよ、音は。ＰＣＭバリバリでアニメそっくりで。なんでマジンガーで横スクロールＡＣＴなのかなぁ？ ボタンを押してからワザが出るまでのタイミングのズレも気になりました。マル。

7 個人的な好みから言うと、楽しいゲームだと思う。「マジンガーＺ」が好きだった人なら、きっと笑顔で楽しめるはず（満足できるかどうかは別だけど）。しかし、単にアクションゲームとして評価するとなると、ゲームバランスや敵の動きのパターンなどに改良の余地が残されており、今一歩の感が強かった。

ファーストサムライ



真の侍の証「破霊の剣」で、邪悪な霊に立ち向かう横スクロールＡＣＴ。時空を超え、全５ステージに挑め！

SFC		
	7月2日発売	ACT
	ケムコ	¥7,800

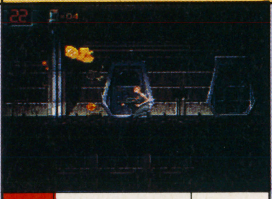
6 かなりヘンなノリのＡＣＴ。カルトな雰囲気たっぷりで１度ハマってしまうとヤミつきになってしまうかも……。アイテムを取ったときにその効果を教えてくれるなど、親切なところもある。ただ、慣じみにくいボタン配置と、どこが足場なのかわからないマップはちょっと問題ありかナ……？

7 タイトルを見た時はどうかな…と思ったけれど、やってみたら意外と楽しめちゃった。あっさりした仕掛けもちょうどいいし、テンポよく進めるとこが気持ちいいね。アイテムが出てくる時の「ハーレルヤ♪」って効果音もみょーに気に入ってしまった。ゾクゾクと敵が生まれてきちゃうとこがいやんだけど。

4 ハ～レルヤッって背景がウニウニしてるのね、このゲームは。アメリカゲーム、略してアメゲーですね。なんでそのまま日本で出すかなぁ？？ さすがケムコ。そろそろ〝愛すべきイマイチくん〟で気づいて下さいね。変なら変なりに楽しい所があってもいいのに…俺の感性にビビッと来るモノは無かった。

7 通常ステージはほとんどノーミスで進めるのに、ボスキャラがやたらと強くてボロボロにされてしまう。こういうのが１番プレイヤーのやる気をなくさせるゲームバランスだと思う。でも、操作性は良好なので、プレイは快適だ。また、不気味なのかコミカルなのか、イメージの統一感が感じられなかった。

エイリアン3



昨年ヒットした映画が、ミッションクリアタイプのＡＣＴになったぞ。リプリーとなってエイリアンを倒せ！

SFC		
	7月9日発売	ACT
	アクレイムジャパン	¥8,800

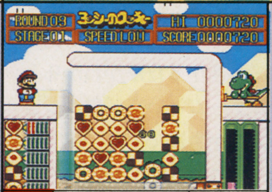
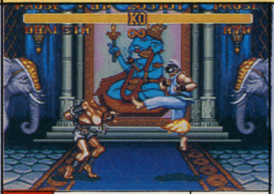
7 まわりがエイリアンだらけでいつ襲われるかわからないという緊張感。そして、それを盛り上げる重厚なＢＧＭ。これだけでも、このゲームをプレイする価値は十分だろう。武器に残弾数があったり、弾を上下に撃ちわけないといけないなど、ちょっとマニアックすぎる気もするけど、なかなか楽しめる１本だ。

7 武器の燃料を補充しつつ、敵を倒しアドベンチャーしていく…こーゆーＡＣＴは個人的に好きなのよね。舞台設定もタイトルがメジャーなだけに入りやすいと思うわ。でも、目的をハッキリ打ち出してほしかったな。コンピュータの横文字コマンドやカナメッセージも、雰囲気は出てるけどなんかわかりにくい。

8 ピコン、ピコン……近づいてくるエイリアン。恐怖の瞬間が確実に迫ってくるぅ!! ってな興奮が手軽に味わえるのがいいやね。ＭＡＰ探索型のＡＣＴだから何回か死にながら徐々に先に進んでいく。映画版が好きだったなら（１、２だけでＯＫ）間違いなくお薦め。オレは金出して買うと思う。

7 エイリアンの動きがとてもリアルで、暗闇で襲われたりすると本当にドキッとする。それだけにエイリアンに対する憎しみや嫌悪感が強く、普通のゲームで敵キャラをやっつけるよりもエキサイトする（とくに火炎放射機で吹き飛ばすときの快感がたまらない）。ゲームそのものは単調だが、けっこうハマれる。

新作チェッカーズの意見を参考にしてね!

スーパーハイインパクト	ヨッシーのクッキー	ストリートファイターⅡ ターボ
		
アメリカで話題のアメフトゲームがＳＦＣで登場。ハデな演出が盛りだくさんで、乱闘シーンまであるのだ。	バラバラに散らばったクッキーをスライドさせ、同種のクッキーを並べて消すＰＺＧ。友だちとの対戦もできる。	アーケードで人気のゲームがパワーアップして登場だ。四天王プレイもでき、ターボモードでは速度調整も可。
SFC 7月9日発売 SPG アクレイムジャパン ¥8,800	SFC 7月9日発売 PZG ＢＰＳ ¥6,600	SFC 7月10日発売 ACT カプコン ¥9,980
6 アメフトの"戦術"を知らなくても、そこそこ遊べてしまう。ゴールキックなども、キックの強さが十分ならば確実に成功してしまうなど、かなりアバウトな感じがする。それだけにアメフトに詳しい人がプレイして満足できるかどうかは疑問。まあ、お手軽に楽しむことはできるけどね。	**7** すでにファミコン等で人気のある作品だけに、安心してもいい出来。ルールが単純なので、やり始めるとやめられなくなってしまうような魅力がある。対戦はもちろん、１人でじっくり楽しむパズル性の強いモードもあって、お得なカンジがする。ただファミコン版を持っている人には必要ないかも……。	**9** スピードについていけるかなという不安があったんだけど、これは自由に変更できるのでひと安心！　もちろんウデに自信がある人は最速にして、そのスピードに酔いしれてほしい。新必殺技を駆使しての戦いは前作とはまた別の楽しさがあるので『ストリートファイターⅡ』のユーザーにも絶対オススメ!!
6 どーもうまくいかないよう。それは単に私がヘタだからなんだけど、すぐにタックルされてしまうの。もともとアメフトはニガテだしね。気に入った点は、ビジュアルがダイナミック＆パワフルで、音声関係とマッチしてるとこかしら。画面切替えも気にならない速さだし、好きな人は１度ためしてみてね。	**6** ３つあるモードは、どれもそれなりに楽しめるわ。ＶＳモードもキャラの特性を活かした作りになってて面白いし。特に気に入ったのはパズルモードね。じっくり考えさせてくれるとこが好き。ただね、パズル自体に飽きてきたこの頃、これがおいしそーでかわいいからやってしまうって感じなの。	**9** ありきたりな言葉だけど、四天王が使えて、ワザが増えて効果音もバッチリで…もーうれしさ大バクハツ状態！　ちょっとスピードの速さについていけないとこもあったけど、買ったら慣れるわ、極めるわっ。ゲーセン行ってもギャラリーになるしかなかったあなた、これで安心してプレイできます。よかったね。
5 ダメだ……こういうアメゲーは…アメフトを熟知してないオレがこう言うのもなんだが雰囲気を追求するあまり、操作性が悪くなってる気がする。こういうディテールさえ細かければいい的な考え方はアメフトがあまり盛んではない日本ではツライ気がする。だって、選手が膝をカクカクさせても楽しくないもん。	**7** 一見ありがちな落ちモノ、でもじつは、数並べパズル的なシブイいいシステムです。頭をフルに回転させて勝負に挑んで下さいねっ（こびてみました）！　ファミコン版では出来なかった対戦も可能だし、パズル好きな人なら買ってもソンしないでしょう。まっオレはいらないけど。パズル好きじゃないから。	**8** スゴイねぇ…しかし。よくもまあこんだけ速い動きの中でワザの入力ができるもんだ。オレはもういいや。アキた。いらん。……ウソ。だってさぁ実際、ゲーム内容にアキてるのに、自分では一生最強のバルログに勝てないとわかっているのに、きっと買っちゃうんだもの。なさけないよね。すまんス。
7 アクションゲーム風の味つけが濃いフットボールゲーム。操作はイージーだし、パスも通りやすい。プロテクターが砕け散ったりするマンガチックな演出も面白い。シミュレーション性の高い、マジメな作品を期待すると肩すかしをくらうけれど、その分気軽に楽しめる。独特の魅力を持ったソフトだ。	**6** パズルゲームとしてなら、なかなか面白いソフトだと思う。でも、アクションモードと対戦モードが、なんだか後からつけ足したような内容になっているのが残念だ。また、根本的なことを言わせてもらえば、この作品のＳＦＣ版を発売する必要性があったのか疑問を感じる。まあ、価格は押さえてあるけどね。	**9** ゲームスピードが速くなって、緊張感と興奮度が『Ⅱ』よりも格段にアップ。最速モードでプレイした後に『Ⅱ』をやると、止まって見えるほどだ（ちょっとおおげさ）。ゲームバランスも『Ⅱ』とはまるで別物。『ストⅡ』慣れした人にとっては最高にうれしい１本だが、それ以外の人には手に負えないかも。

ビショップ小峯の オレ的に言えば！

——第11回

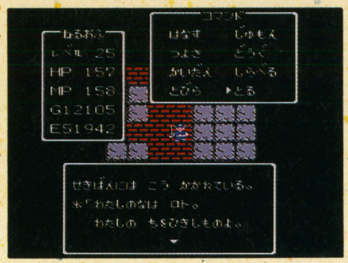
誕生日が来ました。またひとつ歳をとりました。一の位が0になりました。もちろんハタチじゃありません（笑）。

誤った道への第1歩

『ドラゴンクエスト』の登場はゲーム業界に衝撃をあたえ、各ソフトメーカーはあわてててRPGの制作にとりかかった。『ドラクエ』が発売された86年には片手の指の数にも満たなかったRPGのタイトル数が、翌年にはなんと20作品以上にも増加したのである。このことからも『ドラクエ』のあたえた衝撃がいかに大きかったかがわかる。

しかし、当時のゲームといえばアクションやシューティングが主流であり、『ドラクエ』を見るまでは、RPGなど聞いたことも見たこともなかったメーカーがほとんどだったはずである。仮にテーブルトークRPGやパソコンのRPGを知っている作り手がいたとしても、まさかファミコンでRPGが作れるとは考えていなかっただろう。いずれにしても、ノウハウの蓄積のまるでないRPGを、一朝一夕に作り出せるはずはない。だが、営利追求を目的とするメーカーにとって、作れる作れないは問題ではない。「どんな出来のものでもいいから、ブームのうちに出してひともうけしよう」。そういう考えが優先する。そして「なんでもいいから、RPGと名のつくモノを作れ！」ということになってしまうのだ……。今ではこういう不誠実なゲームはほとんど淘汰されてしまったが、ファミコンブームと言われていた当時には、質を無視して作品を乱発するメーカーがあとを絶たず、いわゆる「クソゲーム」が氾濫（はんらん）した。まったく腹立たしい話であるが、それに対する怒りはいずれ機会を改めて。

さて、RPGに対する知識もなければ、制作のノウハウもない。こんな状況下でRPGを



⬅日本のRPGのお手本となった『ドラゴンクエスト』。

ビショップ小峯がハガキに答える かかってきなさい!

最近「こうすれば、ゲームは楽しくなるのでは？」という意見やアイデアを書いたおたよりが増えてます。なかなか興味深い意見もあって、読んでいて楽しいです。

> 「自由度の高いゲーム」とは、ゲームの中で自分で考え、いろいろ試せるゲームのことをさしていると思います。みなさん『ロマ サ・ガ』を自由度の高いゲームだとおっしゃいますが、「はい」「いいえ」式の選択型の会話で、「いいえ」というと不利になるというくらいでは、自由度が高いと言い切れないと思うのです。どちらの選択肢を選んでも、プラスマイナスは関係なく、それぞれの展開を楽しめるゲームがあってもいいんじゃないでしょうか。そうすれば、ストーリーの自由度にも広がりが出て来そうに思えるのですが。
>
> 私としてはＲＰＧとしてすぐれたゲームに『ゼルダの伝説』をあげたいと思います。ＳＦＣのボタンをフルに使い、さまざまな行動を二重三重に組み合わせて、いろんなことを試してみる。ＡＣＴも難しくないし、リアルタイムで考えて実行できるところにＲＰＧとしての魅力を感じました。遊びやすく、自由度が高いと言う点をみごとにクリアしていると思います。シナリオは単純なので、『ＦＦ』とかの複雑なストーリーを楽しむ方にはあまり向かないかもしれませんが、「ゲームらしいおもしろさ」を考えると、やはり『ゼルダ』はおもしろかったな、と思います。
>
> 〈大阪府・天然危険物さん〉

みんなからの意見に「選択肢を増やせば自由度が高くなるのではないか」というものが多く見られます。分岐点を増やし、ストーリーのバリエーションを増やせば、さまざまな展開が楽しめるので自由度が高いだろう、という意見です。これは『ロマ サ・ガ』がめざしていたと思われる考え方ですね。

この考えは正しいと思います。この方式なら

©エニックス　イラスト／かんなたかし

作るとなれば、必然的に既成の作品を模倣せざるをえなくなる。当時日本で知られていた代表的なコンピュータRPGといえば、『ウィザードリィ』『ウルティマ』、そして『ドラクエ』くらいだったが、これらの作品は、手本にするには申し分のない名作である。したがって、これらの作品をうまく模倣すれば、すばらしい作品ができたはずである。

ところが、『ドラクエ』の後を追うようにゾロゾロと発売されたRPGは、どれもこれもおもしろみのない作品ばかりだった。なぜおもしろくなかったか、それはそれらの作品が『ウィザードリィ』や『ドラクエ』の形だけをマネした、心のこもっていない、無内容の作品だったからである。

ゲームを作るうえでいちばん大切なのは、「プレイヤーをどうやって楽しませようか、プレイヤーに何を感じさせようか」という作り手側の気配りである。システムが斬新だとか、グラフィックがきれいだとか、そういった形式的なことは二の次なのである（必要な要素であることは言うまでもないが）。たとえば『ドラクエ』は、「RPGという新ジャンルをいかに抵抗なくプレイヤーに受け入れてもらい、楽しんでもらうか」を最優先に考え、ユーザーフレンドリィな内容に作られていた。「RPGである」ということ自体をウリにするのではなく、「より多くのプレイヤーにRPGを知ってもらいたい」という気持ちに重点が置かれていたのである。そのうえでシナリオ構成やゲームバランス、音楽やグラフィックなどが洗練されていたからこそ、多くのプレイヤーに作品のすばらしさがしっかりと伝わっていったのだ。

ところが『ドラクエ』の後追い作品はどいえば、『ドラクエ』のマップのスクロールだとか、ウインドウシステムだとか、町の人との会話だとか、コマンド式の戦闘システムだとか……、そういった形式的なところしか模倣しなかった。もちろん作り手側に「プレイヤーを楽しませよう」などという気配りは皆目見られない。「とりあえずRPGに見えればそれでいいじゃないか」。そんな作品が大半を占めることになる。そういった作品のプレイ内容はどんなものだろう？　町の人に話を聞いて、武器やアイテムを買って、モンスターと戦って、レベルアップして、ダンジョンを歩いて、宝箱を開けて……そんなことのくり返しだ。さらに作り手側に「楽しませよう」という配慮や余裕がないから、ゲーム内容は必然的に単調なものになる……。察しのいい人ならわかるだろう。もうこの時点で、現在のジャパニーズRPGの原型ができあがってしまっているのである！

『ドラクエ』の真意が理解されず、形だけが模倣されることによって、日本のRPGは進むべき道を誤ってしまった。そして、その後も日本のRPGはその道をひた走ることになるのだが、その話はまた次回。

結びの一句

作り手の
こころが決める
おもしろさ

ストーリーは変化に富むし、他人と違う自分だけの冒険を楽しむこともできますから、ワンパターン打開の方法として、とてもおもしろいと思います。ただし、ストーリーのなかに選択肢を増やしただけでは、選べる道がたくさんあっても、道を進む方向は常に同一（前進のみ）に限定されてしまっていることを見落としてはいけません。横方向への移動は自由でも、縦方向は一方通行で、しかも止まれないのです。

そういった意味で、私も『ゼルダの伝説』の自由度の高さは見事だったと思います。私が考えている自由度の高さの理想は、『ロマ サ・ガ』よりも『ゼルダ』のそれに近いんですよね。

どうしても１本道なストーリーになってしまう理由、それは私たちプレイヤーがＲＰＧにより多くの感動を求めすぎていることもあるのではないでしょうか。感動の場面を設定するためには、ある程度の前フリ、そうなるための状況をつくらなくてはなりません。また、シーンに合わせてキャラクターを勝手に動かすことも必要になるでしょう。ソフトがストーリーの部分を動かしてしまえば、私たちがすることは戦闘とダンジョン歩き、ボタン押しぐらいになってしまうと思いませんか？

確かに感動できるストーリーも欲しいですが、それは完全にあたえられたものではなく、プレイヤーが自分で選択して進んだなかにあるのではないでしょうか。

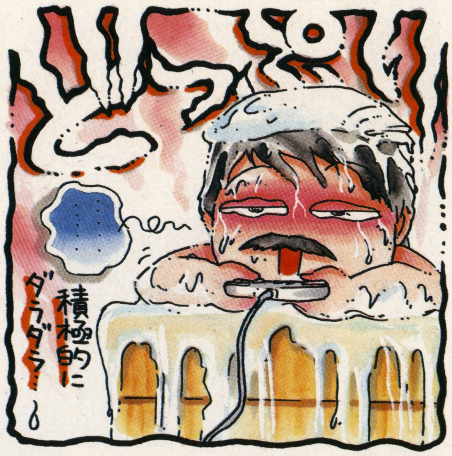
〈埼玉県・ＣＨＡＮさん〉

戦闘やダンジョン探検がストーリーをつなぐ添え物のようになってしまっている現状は、じつに困りもの。RPGを名乗る以上は、ゲームであることを優先すべきだ。そんなにストーリーを見せたいなら、いっそのことストーリーだけで勝負するソフトにすればいいと思うな（デジタルコミックみたいな紙芝居じゃ困るけど）。

ＲＰＧの経験値稼ぎは単純作業のくり返しだから嫌いだという意見をよく聞きますが、僕はその単純作業が大好きです。ゲームの音を消し、ラジオや音楽を聴きながらダラダラ経験値を稼ぐのが楽しくてしかたありません。こういう遊び方は邪道かもしれませんが、ゲームの楽しみ方はその人の自由だと思います。僕は誰がなんと言おうとダラダラ楽しめるゲームが好きです。

〈大阪府・中山博文さん〉

うーん。ダラダラと遊ぶのが好きなのかあ。ぬるま湯にどっぷりつかっちゃってるんだねぇ。まあ、邪道なんてコトは言わないけど、もっと積極的に楽しもうよ。じゃあ、また。



ハガキのあて先

〒101　東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば！」係

特集 スーパーマリオコレクション™

SFC／任天堂／¥9,800(込)／7月14日発売／16M／ACT／Ⓑ

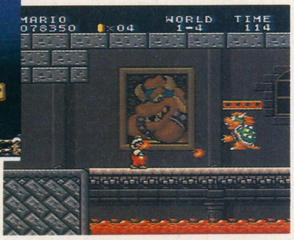
大集合した名作ACT攻略に絶対役立つ！息もつかせぬ30連発のマリオテクニック集だ！

スーパーマリオブラザーズ

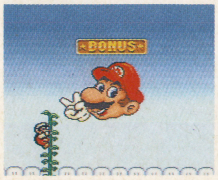
綺麗なグラフィックで別のゲームみたい!!

FCブームの火つけ役となった不朽の名作。FC版とはグラフィックが大幅に変更され、ワールド3などはちゃんと雪景色になっている。しかし飛んだり跳ねたりふんづけたり、というおなじみのアクションはまったく変わらない。昔プレイした人にとっても初めてプレイする人にとっても、『スーパーマリオブラザーズ』はいつまでたっても楽しいだろう。

⬅ワールド3は雪景色だった！SFCになっての発見も多い。



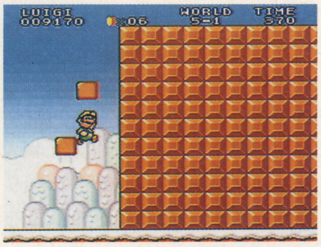
➡クッパが初登場したのもこの作品。ここから永遠のライバルに！



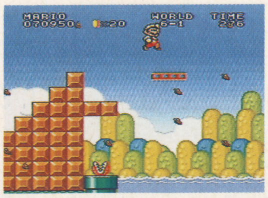
DATA			
ワールド数	8ワールド	パワーアップアイテム	キノコ ファイアーフラワー スター 1UPキノコ
クリア時間	2～6時間		
裏ワールド	あり		

スーパーマリオブラザーズ2

相変わらずの難易度の高さ。テクをみがけ！



⬆ルイージはマリオよりもジャンプ力があるが、すべりやすいぞ。



➡追い風に流されると操作しにくい。

「スーマリをクリアした人のために」というコンセプトで作られたため、『1』より難易度が上がっている。追い風でマリオが押されたり、ループで先に進めなかったりなど。マリオとルイージの性格が違うというのも、シリーズ初の試みだった。SFCでは『1』同様、変更点は、BGMとグラフィックのみ。おそらくこの4作の中では、いちばん難易度が高い!?

DATA			
ワールド数	8ワールド	パワーアップアイテム	キノコ ファイアーフラワー スター 1UPキノコ 毒キノコ
クリア時間	2～8時間		
裏ワールド	あり		

© 1993 Nintendo

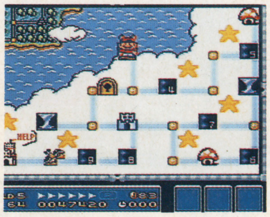
スーパーマリオコレクション™

カートでレースしたりマウスで芸術家を気取ったりと、『スーパーマリオワールド』が発売されて以来、SFCではACTから遠ざかっていたボクらのマリオ。もう歳をとって、GBとFCで疲れちゃったの？　と思われていた時、やっぱりやってくれました。FC版『1・2・3・USA』が1本にまとまった、お得なSFCの誕生だ。グラフィックとBGMはグレードアップされたけど、ワールドマップや登場キャラは同じ。FC版のテクがそのまま使えるから、昔きたえた腕もなる。でも「マリオは初めて」とか「腕が鈍って」なんてヒトもいるんじゃない？　そんな人のために、見せます出しますマリオテク。FC版から受け継がれた30種のテクで、マリオ初心者から過去のマリオプロまで、全ゲームクリアは夢じゃない！

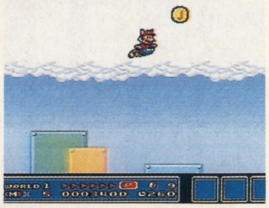
スーパーマリオブラザーズ3

夢が広がるマリオの冒険が再び!

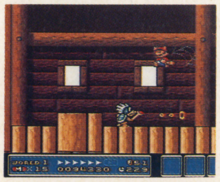
横スクロール面を進むだけだった『スーマリ』が、『3』で大変身。スゴロク風のマップを移動し、ある程度ならACTステージを選択できるようになった。マリオ自身もカエルやタヌキスーツの登場でパワーアップしたが、対するクッパもコクッパを従えて待ち受ける。多くのアイテムや、ステージ内に隠された秘密を見つけるのがコツ。



⬅アクションステージの散らばるマップ上を移動。



➡シッポマリオで空も飛べるようになった。



DATA

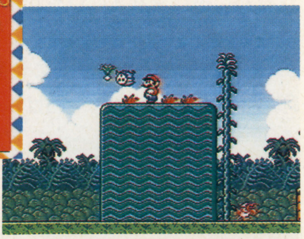
ワールド数	8ワールド	パワーアップアイテム	キノコ ファイアーフラワー 木の葉 スター 1UPキノコ カエルスーツ タヌキスーツ ハンマースーツ
クリア時間	5~12時間		
裏ワールド	なし		

スーパーマリオブラザーズUSA

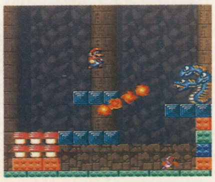
4人のキャラが選べる唯一のゲームだ

『夢工場ドキドキパニック』というゲームが米国に渡って、『マリオ2』に。それが再び日本に帰ってきて『USA』となった。操作できるのはマリオ、ルイージ、キノピオ、ピーチの4人で、それぞれ性格が違う。誰をどのステージで使うかというのが、ゲームクリアのポイント。ワールドの雰囲気から敵キャラまで、他のものとは一線を画したゲームだ。

⬅戦いやすいキャラ選択が必要。誰にしようかな？



➡野菜をひっこぬいて敵にぶつけるアクションもあるぞ。



DATA

ワールド数	7ワールド	パワーアップアイテム	キノコ スター 1UPキノコ
クリア時間	3~5時間		
裏ワールド	なし		

SUPER MARIO COLLECTION

スーパーマリオブラザーズ1、2編

ここからすべてが始まった！ ネタのつきない1、2をまとめて紹介！

『1』と『2』はACTテクとウラ技の宝庫だ！

1 タイムの末尾1・3・6でた〜まや〜

ステージの最後にあるポールにつかまるとステージクリア、というのは御存知の通り。『1』ではこの時タイミングをはかってタイムの末尾が1か3か6になるようにつかまると、1なら1発、3なら3発、6なら6発花火が上がる。景気のいい6発を出したいなら、タイムの末尾が0ぐらいでブロックの上からジャンプすればOKだ。

⬅花火のグラフィックも花火らしくなった。

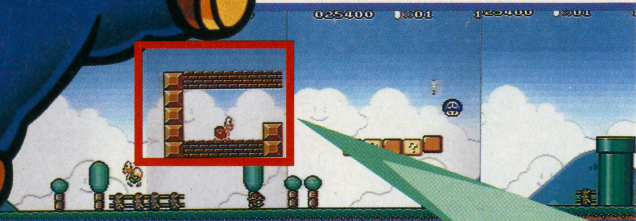
➡夜のステージだと最高にきれい。

2 Ⓑダッシュで落ちないくん

Ⓑボタンを押しながら走ると、Ⓑダッシュできる。これはただ足が速くなるだけでなく、1キャラ分の隙間(すきま)なら落ちることなく走り抜けることができるのだ。この技を知っていれば、1キャラ分の落とし穴がある場所でもおそるおそるジャンプして進む必要がなくなる。ただし途中に2キャラ以上の穴があるとアウトなので、ダッシュ前に要確認！

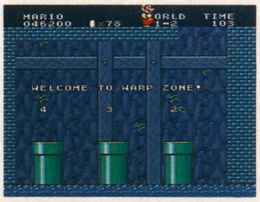
⬆危ないけど落ちないマリオ。男は度胸ってやつだね。

技がいっぱい

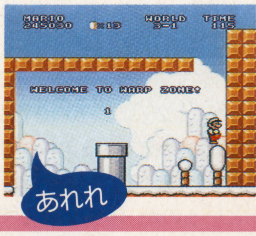


3 ワープゾーンでひとっとび

地下面から地上にでる土管の先や、豆の木で空に登った後にはワープゾーンが隠されていることがよくある。ここにくれば先のワールドにワープできるのでこれを利用しないテはない。『2』では前のワールドに戻されるものもあるので要注意！



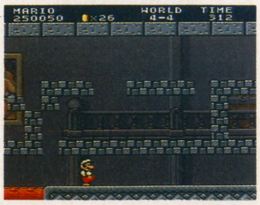
⬅これでクリア時間も短縮される。



⬅げっ！ ワールド1に戻されるワープもある…。

4 ループの正しい抜け方

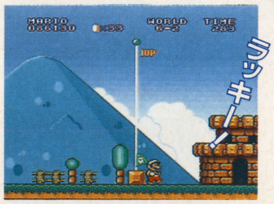
マリオを城で待ちかまえているクッパ。彼はマリオにいやがらせをしようと、城内にループを作っておくことがあるのだ。FC版ではブロックの位置などを目印に正解を探したが、今回はループをクリアするとチャイムが、ハズれるとブザーが鳴るようになっているのだ。タイムアップでやられる心配ナシ！



⬆上中下、正解ルートを通ればチャイムが鳴る。やった！

5 なんとポールで1UP

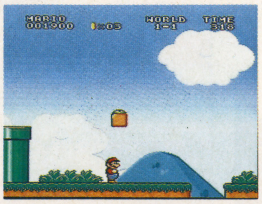
これは『2』のみの技。コインの枚数2ケタをゾロ目にし、さらにタイムの末尾をその数と同じにしてポールにつかまろう。するとあら不思議、いつもは旗がポールに上がってくるのに、1UPの表示が現れてマリオのストックがひとり増えるのだ。コイン枚数が調節できたらやってみる価値があるぞ！



⬆条件をそろえるのが難しいけど、成功するとウレシイね。

6 見えないトコロに1UP

マリオはコインを100枚集めると1UPだが、それはあまりに時間と労力がかかりすぎる。そんなマリオを一瞬でひとり増やしてくれるのが1UPキノコ。何もないところをたたくと出てくることが多いので、ブロックの隙間とか、隠れブロックがたくさんあるところなどアヤシイ所を調べてみよう。

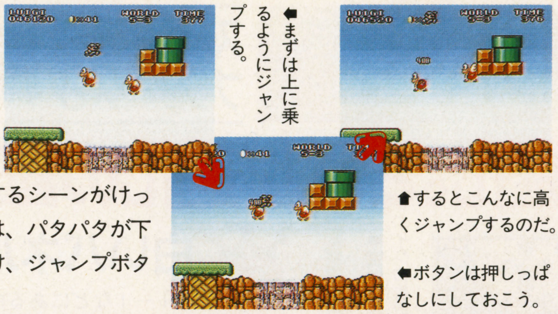


⬆W1－1でも最初の落とし穴の手前にひとつある。

(※)記事中のBダッシュは、マリオやルイージの足が速くなる技のこと。ちなみにSFC版では、Yボタンでこの技を使用します。

7 おっかなびっくりパタパタJUMP

難易度の高い『2』では、パタパタを踏んづけた勢いでさらに高くジャンプするパタパタジャンプを利用するシーンがけっこうある。うまくジャンプするコツは、パタパタが下から上に上がりはじめた時に踏みつけ、ジャンプボタンを押しっぱなしにしておくこと。



⬅まずは上に乗るようにジャンプする。

⬆するとこんなに高くジャンプするのだ。

⬅ボタンは押しっぱなしにしておこう。

かわいさ増したキノピオ

『1』『2』では、ワールド1～7までのクッパ城にはキノピオが捕(と)らわれている。FCでは救われてもじっと立っているだけだった彼らもSFCではユニークなアクションを見せてくれるようになった。

⬅これはワールド4でのキノピオ。喜びを体で表現してるってワケね。

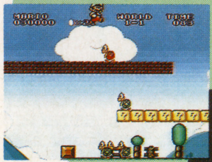
8 スーパージャンプでぶっとびマリオ

⬆空の散歩中のマリオ。しかし、こんなとき足場が少ないと、落ちてきたときが心配だ……。

『2』で登場する緑のジャンプ台に飛び乗ると、マリオが5秒ぐらい画面から飛び出すスーパージャンプができる。うまく着地させよう！

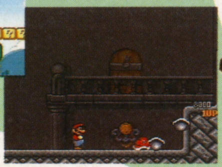
9 蹴とばし1UPも健在だ

蹴(け)飛ばしたノコノコのこうらで敵を連続して倒すと、8匹目を倒した時に1UPする。この技は敵が平らな所で連続して出現する地点でできる。しかしすべるこうらを追っていて、跳ね返ってきた時にやられることも……。

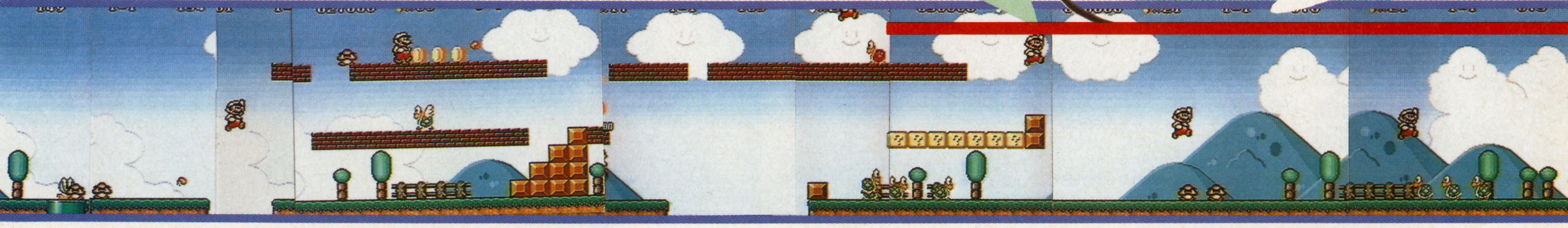


⬅下のマップでもこのノコノコをければできるぞ。

➡この技ができる場所は決まっている。チャンスはのがすな！

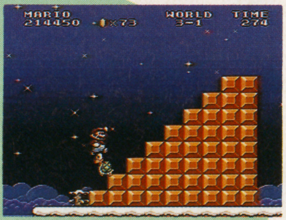


つまった横スクロール

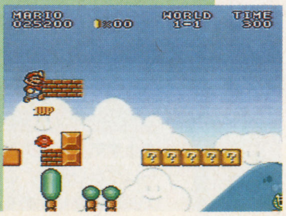


10 無限1UPでラストまで直行！

マリオを一躍有名にした技がこの無限1UP。『1』ではW3－1、『2』ではW1－1でいきなりできてしまう。やり方は、壊れないブロックの左横にノコノコをひっくり返しておき、上から踏みつけるだけ。タイミングがよければ、マリオが連続してこうらを踏み、タイムアップまでマリオを増やせるのだ。



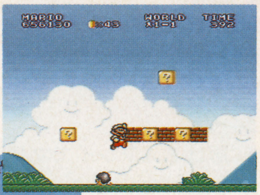
⬅W3－1はここの2匹目のノコノコだ。



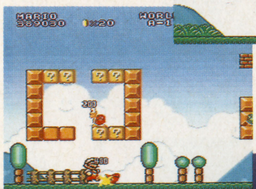
➡キノコをだして大きくなってからならここでできる。

11 裏ワールドに挑戦だ！

クリアした後のお楽しみが裏ワールドだ。『1』ではクリボーがメットになった世界がスタートし、『2』ではワールドA、B、C、D、そして7人のキノピオを助けていれば、オマケのワールド9が遊べてしまうのだ。



➡『1』はクリボーがメットになってしまう。



⬅これは『2』のワールドA。難易度がさらに高くなった！

➡ワールドC。こんなトコロクリアできるの!?

このエンディングのあとに

SUPER MARIO COLLECTION

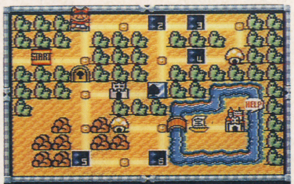
スーパーマリオブラザーズ3編

空を飛んだり変身したりできる『3』は、行動範囲が広いぶん技も多い！

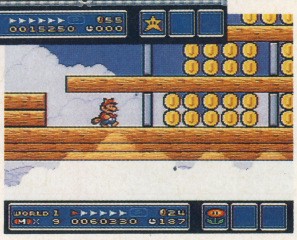
技もちょっぴり複雑化。それが進化の証明なのだ！

12 宝船でオイシイ体験

ワールド1のどのステージでもいいからコインの2ケタをゾロ目にそろえ得点の十の位もその数字と同じにしてクリアしよう。するとコインがいっぱい積まれた宝船が出現するのだ。ここにちょっとおジャマすれば、3人ぐらいマリオの人数を増やせる。序盤ではありがたいね。



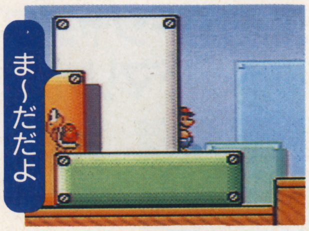
⬅宝船出現。得点とコインの枚数に注目。



➡まさにこれは宝船！全部もらっちゃおう！

13 白いパネルでかくれんぼ

W1－1などにある白いパネルの上で、✚ボタンの下を押しっぱなしにしてみよう。しばらくたつと、マリオがパネルの裏側に隠れてしまうのだ。背景の裏側にいれば敵と重なっても平気だけど、姿が見えているときに敵にふれるとアウト。あまり実用性のないお遊びワザでした。

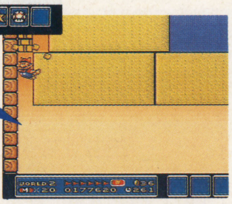


⬅敵が行くまでここでかくれてよ～っと。

14 空にはナニかがある!?

『3』ではシッポマリオで空を飛べるようになり、行動範囲がグーンと広がった。だから空に何か秘密が隠されていることが多く、ジャンプして画面が上にスクロールするステージは調べて見る必要アリ。隠し通路があったり、1UPキノコが隠されていることがあったりするのだ。

⬅空にぽっかり1UPキノコ。うまくとれるかな？



➡こんな所に隠し通路が。さて、上にはいったい何がある？

かの『マリオブラザーズ』も遊べる

FC版は2人プレイでマリオとルイージを同じ所に止めると遊べたこのゲーム。今回はこれに加えタイトル画面で選べ、すぐ遊べるようにもなったぞ。

⬅コインを5枚集めるか、相手を1人でも倒すと勝ち。

15 笛でワープゾーンへ！

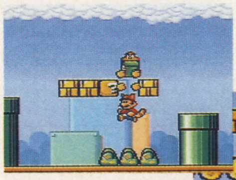
マップ上にある砦には、貴重なアイテムが隠されていることがある。中でも笛は、他のワールドにワープできるスゴイアイテム。マップ上で使うと竜巻がきて、マリオをワープゾーンがならぶ島につれていってくれるのだ。無限1UPしてから行くとラクだぞ。

⬆笛の音とともに現れた竜巻。どこへつれてくの？

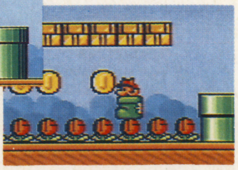
⬅行き着く先はワープゾーン島。ラッキー！

16 長靴をはいたマリオ

長靴をはいているクツクリボーをブロックの下からたたいてやっつけると、その長靴をマリオがはけるようになる。じつは長靴をはいた状態だと、トゲなどのトラップの上もヘーキで歩けるようになるのだ。



⬆生意気なクツクリボーは下から倒す。これで長靴はマリオのもの。



⬇こんなところも大丈夫。ラクチン！

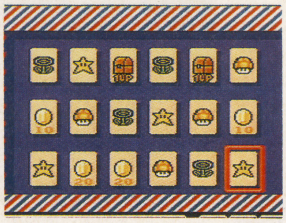
17 カード集めで5UP！

ステージクリアのときにもらえるカードを3枚集めたときに、キノコが3枚そろえば1UP、フラワーだと3UP、そしてスターだと5UPするぞ！

⬆念願かなって5UP！　カードに体当たりするタイミングを覚えるとカンタンなんだけど……。

18 カードめくりの勝ち方

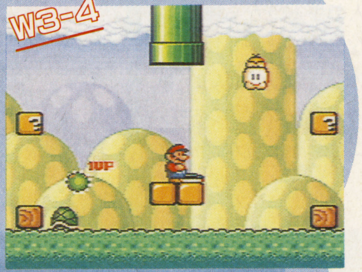
カードめくりは、8種類あるカードの並びのパターンを覚えてしまえば次からはミスなしで全部めくれるようになる。アイテムごっそりいただき！



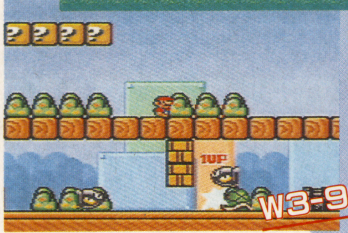
⬆これはいくつかあるパターンのひとつ。他のパターン表は自分で作ってみよう。

19 『3』でも発見！ 無限1UPポイント

ワールド3で無限1UPポイント2つ発見。ステージ4の方は写真の地点でブロックの間にノコノコを落とせば、パイポを倒して無限増殖。ステージ9は砲台から出るキラーを倒して無限にマリオを増やせる。



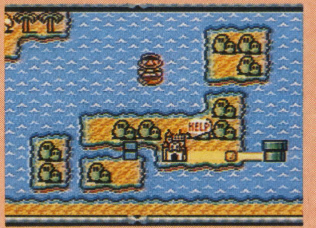
➡奥からジュゲムをここまで連れてくるのがポイント。



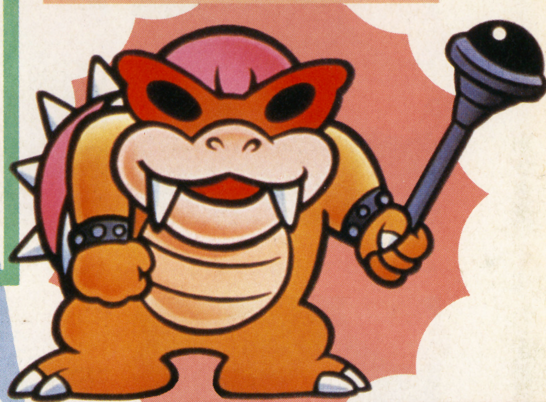
⬅ここにノコノコを入れるのはちょっと難しいぞ。

アイテムで広がる『3』の世界

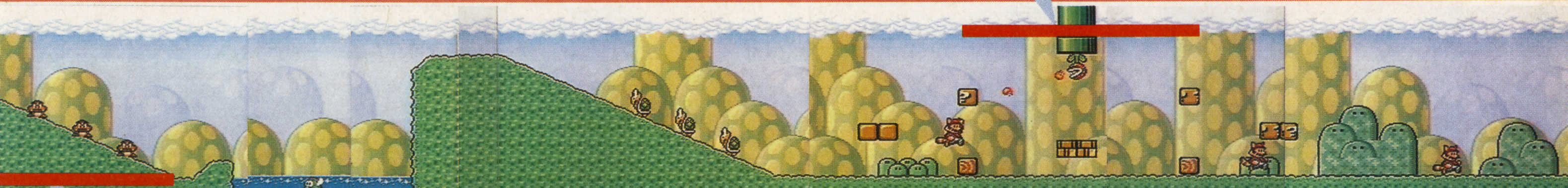
マップ上にある岩は、実はハンマーのアイテムがあれば壊せる。壊して道を開くと、近道ができたりアイテムをもらえる島に行けたりするのだ。



⬅日本に似た島もある。でも土管を通ってこないと……。



はテクを披露する絶好の舞台！



20 マリオのケツ圧攻撃

坂になっている場所で✚ボタン下を押すと、マリオがすべりはじめる。そこに敵がいれば、勢いで敵を倒すこともできるのだ。連続して敵を倒すのは気分いいぞ。

おっとゴメンよー！

⬅マリオの体重に敵もタジタジ。やっぱりマリオはスゴイ!?

21 変身マリオ大集合

特殊スーツの登場がこのゲームの目玉。装着するといろんな効果が現れて、戦うのも楽になる。隠されたスーツを探せ！

カエルマリオ

⬆水中での動きが自在になる。ただし陸に上がるとからきし動きが鈍くなる。マップ上に出たらとっとと着替えたいところだ。

タヌキマリオ

⬇✚下とⒷで地蔵に変身。この状態の時は無敵だか時間がたつともとに戻る。

ハンマーマリオ

⬆ハンマーブロスよろしくハンマーが投げられる。けっこう強いので重宝するぞ。

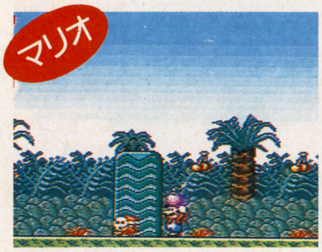
SUPER MARIO COLLECTION スーパーマリオUSA編

他の3作とは違うアクションがウリ！　テクニックだっておりじなるだ！

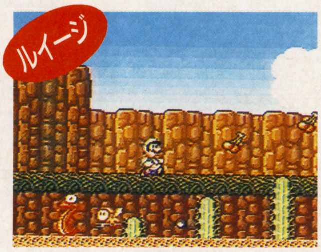
4人のキャラで力とテクをつくして進むのだ

22 4人の性格を使い分けよう！

『スーパーマリオＵＳＡ』は下の４人のキャラから操作するキャラを選択するワケだが、それぞれ個性的なアクションを持っている。マリオは普通だが、ルイージはジャンプの対空時間が長い。キノピオは物を持ち上げるのが最も早く、ピーチはジャンプボタン押しっぱなしで空中遊泳ができる。ステージの特性に合わせ、誰が適任なのか研究してプレイするといいぞ。



⬆すべてにおいて平均的能力を持つ。どんなステージでも無難にこなす。



⬆ジャンプの対空時間が長い。足場の少ないステージなどで活躍しそう。

⬆物を持ち上げるスピードが早いので、砂を掘って進む砂漠ステージが似合う。

⬆空中遊泳可能。彼女も足場の少ないステージ、トゲの多いステージがよさそう。

23 ツボの中にはナニがある

ステージのところどころに置かれているツボは、中に入れるものもある。入っても何にもなくてガッカリ、なんてことも多いが、１ＵＰキノコや魔法の薬、そしてステージクリアになくてはならないカギが隠されていることもあるのだ。見つけたら迷わず入ってみよう。クリアの手助けになるものがあるはずだ。

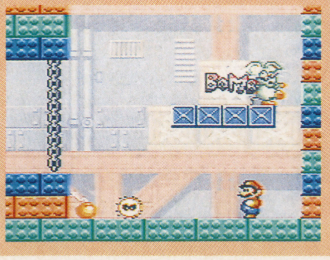
➡ツボの床を爆弾で破壊。下には何が？

➡ツボがズラリ。このどれかにカギが。

野菜をかかえて

ボスキャラの個性が楽しい

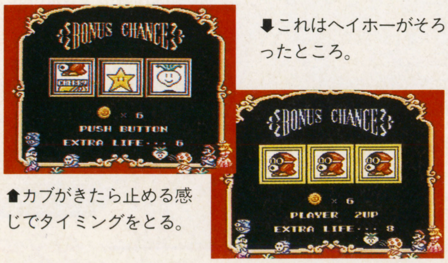
マリオシリーズ通しての敵はクッパ一家だが、『ＵＳＡ』のボスはクッパではない。爆弾をなげてくるドン・チュルゲ、炎の化け物ヒーボーボーなどが登場する。



➡ドン・チュルゲの投げる爆弾を投げ返して攻撃するのだ。

24 スロットで目押し！

コインを集めると、ステージクリア後にスロットに挑戦できる。ここでそろった役によってマリオたちのストックが増えるのだが、ボタンを押してからリールが止まるのでの時間が決まっているため、目押しも可能なのだ。

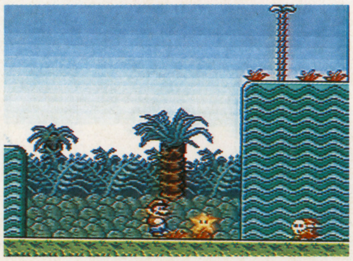


⬇これはヘイホーがそろったところ。

⬆カブがきたら止める感じでタイミングをとる。

25 スターの出し方

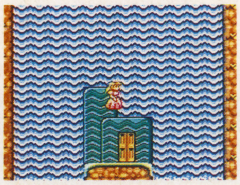
ステージ途中にあるフルーツは、一見なんの意味もないように見える。実はコレ、特定以上の数をとると、スターが画面下から出現するという仕組みなのだ。スターを取れればもちろん無敵になれる！



⬅画面下からユラユラのぼってくる無敵スター。逃すなよ！

26 落ちることも大切だ

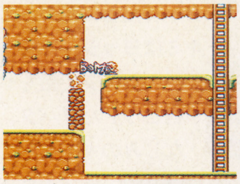
落ちたら、アウトというのはもう常識。しかし『ＵＳＡ』に限っては、穴の下に隠し通路が隠されていることもあるのだ。アヤシイ場所は、清水の舞台から飛び降りるつもりで飛び降りろ。



⬆こんな所に入り口が！　落ちたかいがあったね。

27 バクダンの危険なカケ

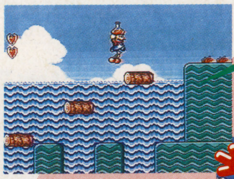
普通に爆弾が仕掛けられないところにある破壊可能な壁は、爆弾が爆発するタイミングをはかって上から落とし、空中で爆発させて破壊する。一歩間違えるとダメージをうけるぞ！



⬆離すのが遅いと爆風に巻き込まれてしまう……。

28 魔法の薬の使い方

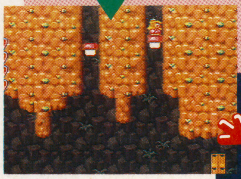
魔法の薬は、裏の世界に行ける不思議な扉を出現させる。裏の世界にはコインやキノコがあるわけだが、その使い所がポイントだ。野菜のいっぱい埋まっている場所や、行きにくいけど何もない場所などがあやしい。薬を使う前にブロックをどけなければならない場合もあったりして、なかなか頭を使うのだ。



持って走る

⬇写真の場所で使うとキノコがあるのだ。

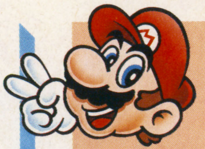
⬆下のマップの序盤でとった薬。持って運んで。



ここを抜いとく

⬅まずここのブロックを抜いておくのだ。

➡その後使うとキノコが落っこちてくる。

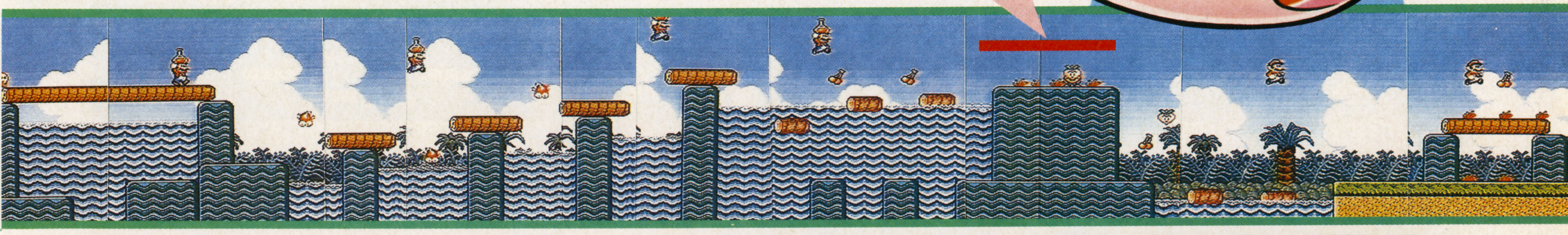


持ち上げアクションの発展

『ＵＳＡ』の原作ともいえる『ドキドキパニック』で好評だったのが、野菜や敵を持ち上げる新アクション。これが『３』のこうら持ち上げに発展していったのだ。

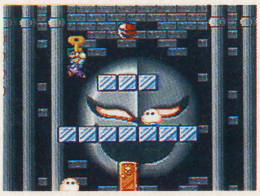
⬅マリオシリーズをさらに面白くしたアクションだよね。

飛んだり跳ねたり！

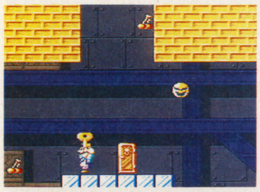


29 恐怖!空中をただよう仮面

洞くつ内には、カギがないと開けられない部屋がある。しかしカギの部屋でカギをとると、守り神である仮面が追っかけてくるのだ。部屋から出ても追ってくるほどしつこいが、カギを捨てると去ってしまう。危なくなったらカギを放し、去ったら拾ってまた進もう。



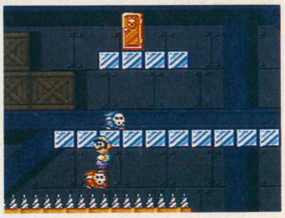
⬆カギ取った！　でも安心してばかりもいられない。



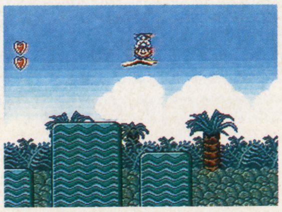
⬅仮面が追ってくる！　逃げられないようだったらカギを放せ。

30 敵に乗ってラクチン移動

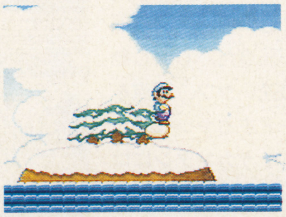
『ＵＳＡ』ならではのアクションには、敵に乗って移動するというのもある。これは足場のまったくないところ、トゲがいっぱいあって普通には進めない所を進むのに重宝するテクニック。敵の頭に乗るぶんにはダメージは受けないようになっているのだ。ただし乗っている敵を持ち上げると大変なことになるぞ！



⬆トゲの乱立地帯はこうやって。でもこの敵はトゲが痛くないのかな？



⬆敵が乗ってた空とぶジュウタンを奪うこともある。



➡キャサリンのタマゴで空を飛ぶ！　途中で落ちたりしないよね？　ね？

マリオばかりじゃありませんっ!! スコープ&映画も人気急上昇

マリオパワーに引っ張られ、ゲーム業界は元気そのもの！　スコープやキャラクター映画もわすれちゃダメだぞ！

一度は試したい新アイテム

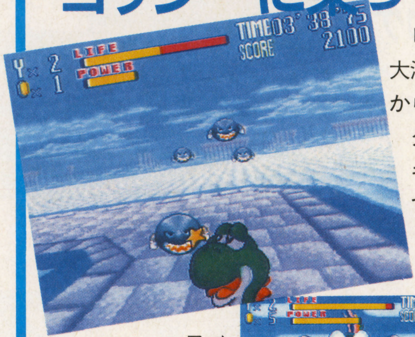
テレビ画面に向かって構えるバズーカ。何も知らないお母さんが見たら「あんたなにやってんの！」なんてびっくりしそうなシーンだけど、これこそ新世代のシューティングを楽しむゲームのアイテムだ。テレビの上に受光機をセットするだけで、狙いに合わせて画面のターゲットにキミの攻撃がヒットする。実際画面にも発射した弾が表示されるので、臨場感は抜群だ。スーパースコープと『スーパースコープ６』がセットで￥9,800(込)で発売中。

未来派ゲームの新兵器!! スーパースコープソフトも続々リリース

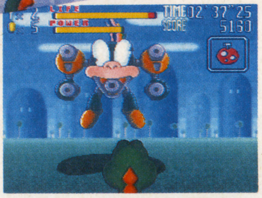
ヨッシーのロードハンティング

SFC	7月14日発売	任天堂	ＳＴＧ	¥6,500(込)

ヨッシーに乗って狩りに出発！



⬆キラーが前から飛んでくる！　一生懸命撃ち落とせ。



➡コクッパもパワーアップ!?　よーく狙って撃とう！

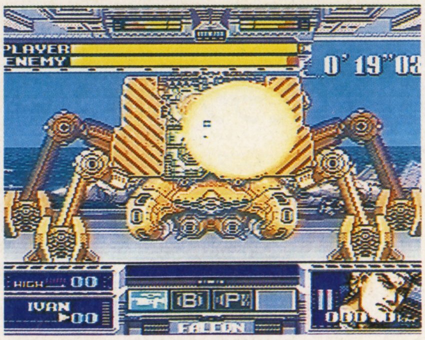
ピーチ姫の友人、パイン王子の国が、大混乱におちいった！　さまざまな災害から国を守ってくれる、魔法の宝石が、クッパたちに奪われてしまったのだ。キミはヨッシーに乗ったマリオになって、スコープで敵をやっつけて進んで行こう。パタパタ、キラーなど、おなじみのキャラが３Ｄで攻撃してくるさまは、ハッキリいって迫力。おまけに海岸や草原などに広がる舞台のラストには、コクッパがいろんなパターンで攻撃してくる。撃って平和を取り戻せ！

スペースバズーカ

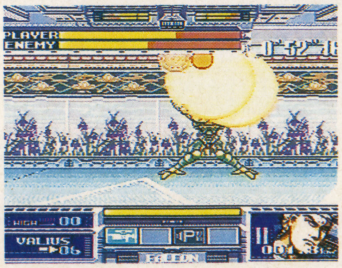
SFC	発売中	任天堂	ＳＴＧ	¥6,500(込)

敵ロボットとの死闘に勝て

戦闘ロボットに乗って激しいバトルに挑戦！　操縦は相棒にまかせ、キミはスコープで攻撃を担当するのだ。このゲームで勝利するコツは、相手の弱点をつかみそこを集中攻撃すること。攻撃したときに色が変わる部分が弱点だ。しかし動きの速いヤツ、弱点をガードするヤツなど、敵もそうカンタンにはやられてくれないぞ。負けるな！



⬆開いた胸部が弱点だ！　攻撃のチャンスはほんの一瞬、逃すな！



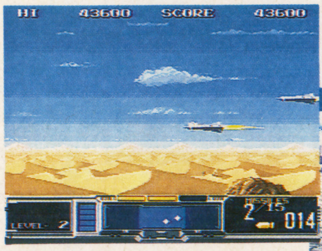
⬅動きが速くて狙いが定まらない、というときはボムで攻撃だ！

スーパースコープ6

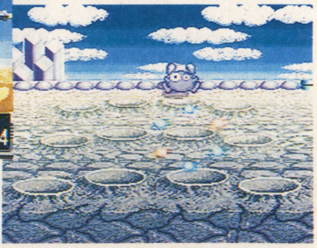
SFC	発売中	任天堂	ＥＴＣ	¥9,800(込)

6種のゲームが遊べるぞ

ブロックを撃って形や色をそろえるブラストリス、穴から顔を出すモールをやっつける、モグラたたきモドキのモールパトロール、そして近代戦争の戦士気分が味わえるシューティングと、このソフトには６種類のゲームが詰まっている。頭を使ったり反射神経にモノをいわせたりと、いろんな楽しみ方ができるのだ。これ１本だけでもスーパースコープを買う価値があるというもの！



⬆小さいミサイルは遠くにあるので、早めに撃つこと。

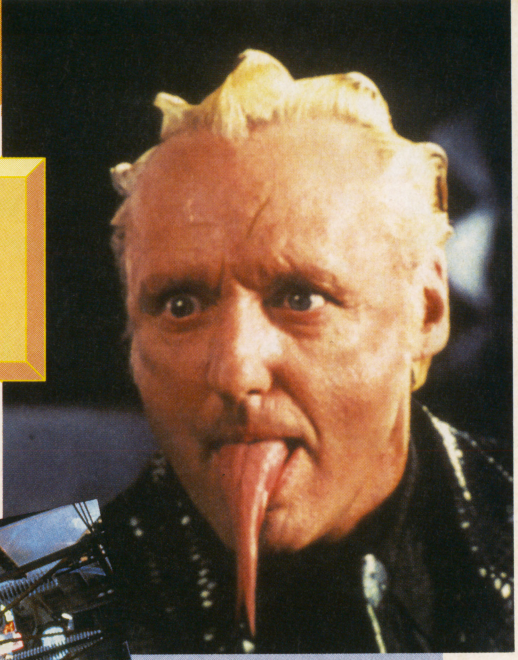


⬇モールパトロールはコミカルで誰でも楽しめる。みんなで遊ぼう。

映画「スーパーマリオ」新着フォト大公開

映画のマリオはココを見ろ!!

なんとこの地球の地面の下に、恐竜から進化した別の人類が！ 映画のマリオが活躍する舞台は、その恐竜帝国。ＳＦＸシーンも超一流だけど、見所は他にもいっぱい。恐竜が進化した世界で化石がない。石油もなし。木を燃やしてエネルギーにするから、建物はむき出しの鉄だらけ。そんな計算された舞台設定も見所のひとつ。またマリオ役のボブ・ホスキンスもいい味出してる。初めてゲームしたときに味わった、ジャンプするときのスリル…。あの感覚を演技で思い出させてくれるんだよな。



⬆恐竜帝国を支配するクッパ（デニス・ホッパー）の舌がびろびろ。こんなシーンはザラ。

近未来の映像感覚の本格派!

⬅鉄がむき出しの地下帝国。『ブレードランナー』を手掛けた美術監督の作品。

⬆映画ならではのスペクタクルなアクションシーンもいっぱい。

恐竜帝国でのマリオたちの活躍やいかに

映画でのマリオとルイージは、初めはしがない配管工。「スーパー」なんて単語とはおよそ縁のない生活を送っていたが、ひょんなことから世界征服を企む地下の恐竜帝国に吸い込まれる。そこは独裁者クッパが支配していて、自分たちの野望を達成するために、不思議な力を持つ少女デイジーを誘拐しようとしているのだ。さあ、マリオブラザーズの活躍が始まる！ ギャグあり恋ありアクションありのこの映画、デイジーの守り役として恐竜ヨッシーも登場し、マリオたちが「スーパー」へと成長する過程をあの手この手で演出してくれるのだ。ゲームをよく知っているなら、マリオがどうやって戦うのか、クッパ城ではどんなシカケが待っているのか、いろんな部分に興味が持てて、映画を見るのが1000倍楽しくなるぞ！

デイジーがさらわれた!

⬆デイジーは、地下帝国の姫の血筋を引いているのだ。

黒幕はクッパ

⬇クッパは近未来的兵器で武装。勝てるのか？

そしてマリオとルイージが

➡でも地下帝国の警察に捕っちゃったり…。

➡映画だけの名物キャラ〝グンバ〟。いちおう悪者。

ボクらとともに成長するマリオ

『スーパーマリオブラザーズ』が発売されてからの８年間、いつだってマリオはボクらと一緒に成長してきた。学年が上がり、学校が上がればボクらの行動範囲は広がっていく。マリオも作を重ねるごとに、より広いマップの中を行動するようになっていった。お互いできることも増え、仲間もどんどん増えていく。『スーパーマリオコレクション』は、そんなマリオとボクらの記念アルバム。「そういえばこのマップで友だちが苦労してたっけ」なんて、思い出すことも少なくない。昔未成年いま大人、の人なら、ビール片手にプレイするのも面白い。しかし忘れちゃいけないのは、マリオはまだ成長を止めないということ。米国では映画も製作され、彼はいよいよ世界的スターダムにのし上がろうとしている。キミはマリオがゲームの中から与えてくれた、夢をかなえる力を失ってはいけない。それさえ、失わなければ、マリオのような大きな飛躍がきっとキミを訪れるハズだ。

1993 ALLIED FILMMAKERS N.V. All Rights Reserved. ©1993 Buena Vista Pictures Distribution, Inc. ©1993 NINTENDO All Rights Reserved.

●映画『スーパーマリオ』は、7月 3日公開予定です。

SUPER攻略
THE WINNING MANUAL

四狂神を倒す戦いへ出発！この広い世界で待つものは？

SFC	発売中	
RPG	8 M	Ⓑ
タイトー		￥8,900

Estpolis エストポリス伝記

攻略ポイント

数多くの町とダンジョンが散らばるこの世界、マップとチャートがあれば迷うことなく進めるぞ！

まずは冒険する地名をチェックしよう！

今回は冒険の中盤までを紹介。それでも登場する町や洞くつはこんなに多いのだ！　迷子にならないよう地名をチェックしつつ旅をしよう。

1. アレキア王国
2. チャタム
3. 北の洞くつ
4. シェラン王国
5. トレック
6. トレック東の洞くつ
7. ガイの家
8. トレック西の小島
9. ロルベニア王国
10. グルノーブル
11. いにしえの洞くつ
12. グルノーブル北西の塔
13. キーロフ
14. メダン王国
15. キーロフ北の洞くつ
16. ベルゲン
17. ベルゲン南西の洞くつ
18. 祭壇
19. 祭壇の北の塔
20. スリナガル
21. 案内所
22. 迷いの森
23. ほこら
24. ジェノバ
25. 青の塔
26. 緑の塔
27. ルアン
28. 赤の塔
29. メダン鉱山
30. エルフレア
31. ランクス
32. ランクス西のトンネル
33. オーデル
34. ライデン
35. オーデル西の洞くつ
36. アルス
37. なげきの塔
38. シャイア第１研究所
39. シャイア第3研究所
40. バクウ
41. 光の塔
42. リンツ
43. ガイアス島の洞くつ
44. マース
45. ロアール島
46. エルバ島
47. ウルップ島
48. ヘラート王国
49. ヘラート東の洞くつ
50. アイセン島

- Ⓐ 質流れ島
- Ⓑ 虚空島の沈む島

©DISCO/TAITO CORP.1993

いよいよ冒険に出発だ。チャートを見ながら慎重に進め！

虚空島戦役において人間に勝利をもたらした勇者マキシム。彼の血を引く少年が、このゲームの主人公だ。冒険中は戦いばかりでなく、イベントを解決したり、アイテムを手に入れたりとあちこち駆け回って混乱するから、次に何をすべきかチャートで確認していこう！

➡序盤でいきなり復活する四狂神の１人ガデス。全員復活をさまたげなくてはならない！

⬅主人公はルフィアという少女とともに冒険に出る。しかし彼女の素性はナゾにつつまれているのだ。

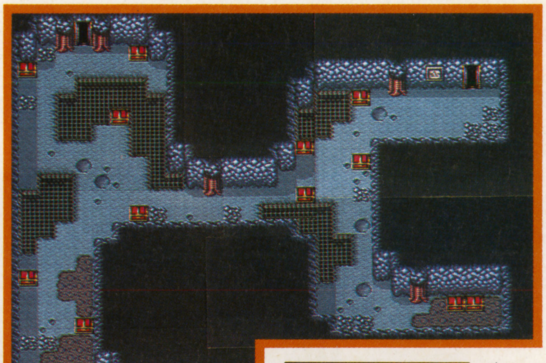
アレキア王国	シェラン王国が怪物に襲われたとの情報が。城で騎士団隊長に会った後、姫に会い100Gもらって出発！
チャタム	この村ではシェラン王国に奉公しているライラという娘についての話が聞ける。兄のダニルは行方不明。
シェラン王国	情報の通り、シェラン王国はモンスターに襲われていた。邪悪な神がモンスターを操っていたらしいが…。
アレキア王国	アレキアに戻り隊長に報告。調査隊派遣には時間がかかるので、１人で城から出ると、ルフィアが仲間に。
アレキア北の洞くつ	洞くつに入るとライラの兄のダニルが倒れている。彼から「シェランのカギ」をもらう。
シェラン王国の城	カギのかかった部屋でレバーを下げる。隠し階段から地下室に行き王様を救出。この後ガデスとバトル。
アレキア王国	アレキアに戻って救出したライラに会うと、後をついて来るようになる。チャタムまで送ってあげよう。
チャタム	チャタムでダニルとライラ感動の再会。ライラが「四狂神について知る人がトレックに」と教えてくれる。
トレック	酒場で港にいる老人について聞いてから、その老人と会う。すると彼の娘が後をついて来るようになる。
トレック東の洞くつ	洞くつ内のとびらは、トレックの老人の娘がいないと開かない。開けてもらったらズンズン進め。
ガイの家	この家には、虚空島戦役の勇者ガイがいた。彼は「エルフのアーティに会え」といって息を引き取る。
トレック	港でミニデビル部隊とバトルの後、アグロスが仲間に。次に酒場の２階の船を奪われた船長に話しかけよう。
トレック西の小島	ダンジョンを抜けて小島に。ここでゴブリンギャングとのバトルに勝つと船を取り返せる。
ロルベニア王国	船長に送ってもらってロルベニアへ。店でスリのルー・シャイアとひと騒動。

グルノーブルへ！

グルノーブル	地下の店の老人がアーティについて知っているが、いにしえの洞くつにある「天使のキッス」を要求する。
いにしえの洞くつ	地下2階に降りて、右上の部屋で「天使のキッス」を入手。この部屋は女性しか入れない。
グルノーブル	老人に「天使のキッス」を渡すと、北西の塔に住む男への紹介状をくれる。はたしてその男は何者？
グルノーブル北西の塔	塔の最上階にいる男はアーティの弟子。彼との戦いに勝つと「アーティはエルフレアに」と教えてくれる。
キーロフ	ここに住む少女の病気を治すため、マークが願いを叶えてくれる「願いのルビー」を借りにメダンへ行く。
メダン王国	この城でひと騒動。なんとマークが願いのルビーを盗んでしまうのだ。いったんキーロフに戻ってみると？
キーロフ	病気のはずのレイナがいなくなっていた。彼女はなぜか北の洞くつに向かったらしい。
キーロフ北の洞くつ	洞くつの中のワナを抜けるとレイナがいる。しかし彼女にはデビルゴーストがとりついていた。倒せ！
キーロフ	レイナを救い町に戻ると、マークが「ベルゲンにエルフがいる」と教えてくれる。
ベルゲン	怪物を恐れ、ジュリナという少女を生贄にしてしまったこの町。彼女を救う方法は地下の娘が知っている。
ベルゲン南西の洞くつ	この洞くつにいる男に事情を話すと、祭壇に通じる洞くつのカギをくれる。
祭壇	ジュリナを助けようとしても男がじゃまで救出不可能。祭壇を出ようとすると怪物が彼女をつれ去る！
祭壇の北の塔	怪物はこの塔の最上階にいる。ジュリナを生贄にしようとするのはアモンの手下だ。負けるな！
ベルゲン	ジュリナを救う村に戻ると、彼女は「ミラークロス」と次の町に関する情報をくれる。

スリナガルへ！

［いにしえの洞くつ］



⬅男だけで来てもダメなのだ。

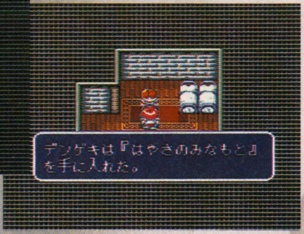
グルノーブルのすぐ北西に見えるこの洞くつは、洞くつ内で見つけた宝を引き取ってくれる店で、仕事をもらってからじゃないと入れないようになっている。店の老人にいわれた「天使のキッス」は地下2階の右上の部屋にあるが、そこは女性しか入れないのでルフィアを戦闘不能にしてしまうと大変だ。ちゃんととれたら店で引き取ってくれる宝も見つけて、とっとと出よう。手に入れた不用なアイテムは売ってしまうといい。

［グルノーブル北西の塔］

老人からもらった手紙があれば、この塔の最上階でアーティの弟子に会える。彼は主人公に1対1のバトルを申し込んでくるので絶対負けないように。勝つとアーティの居場所を教えてくれる。

⬆アーティの弟子だけあってかなり手ごわい。

⬇勝つとこんなアイテムもくれる。ラッキー！



［キーロフ北の洞くつ］

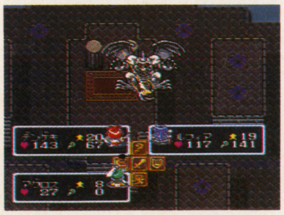
この洞くつはけっこう広く、迷うことが多い。いちばんの難所は、落し穴のある2本の橋。これは、真ん中の何もないところに見えない橋がかかっているのでそこを渡るのが正解。通過するとデビルゴーストとバトル！

⬆橋はなくても渡れてしまう。ちょっとイジワルなナゾ。

⬇イヤらしい攻撃をしかけてくるぞ。魔法で攻撃！

［祭壇の北の塔］

最上階までやっとたどり着いた、と思ったらそこはワープホールだらけ。塔のボスと戦うには正解ルートを通って目の前のワープホールから出なければならない。ワープのつながりはマップの通りだ！



⬅アモン復活を許しちゃダメだ！

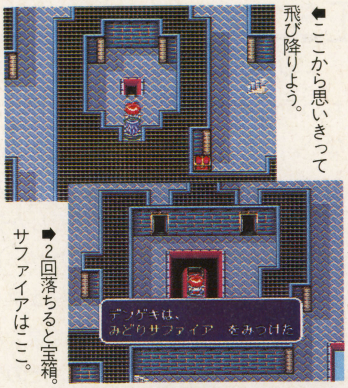
[迷いの森]

迷いの森は案内人のジュリナがいなければ通過することは難しい。無理せず案内所でジュリナを仲間にしよう。

⬅おかげさんで助かります。ホント。

[青の塔]

この塔のサファイアをとる方法は、4階中央の落し穴から落ちてくること。2回落ちた先の宝箱の中に「緑のサファイア」が入っている。2階の石版のメッセージもちゃんと読んでおくように。

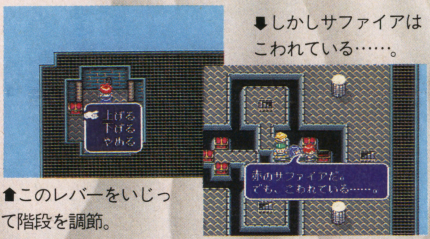


⬅ここから思いきって飛び降りよう。

➡2回落ちると宝箱。サファイアはここ。

[緑の塔]

サファイアは2階のレバーで階段を上げ下げして手に入れるのだが、「赤のサファイア」はこわれてしまっている……。



⬇しかしサファイアはこわれている……。

⬆このレバーをいじって階段を調節。

[赤の塔]

最上階のダークスピリットを倒すと地下の毒の沼が消え、「青のサファイア」の入った宝箱が現れるぞ。

⬇倒すと地下に宝箱。中身はサファイア。

⬆まずこいつを倒すのだ。ガンガンいけ。

[ルアン]

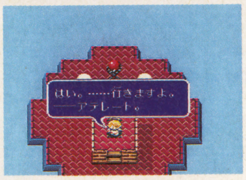
「赤のサファイア」はこわれていたワケだが、ルアンの宝石店に重要な情報が。「ルビーというのは赤いサファイアのこと」。ルビーといえばメダンの鉱山。きっとそこに代わりの赤いサファイアが！

⬅えっ、そうなんですか？

➡ルビーといえば…。メダンに行こう！

[青緑赤3つの塔]

サファイアが全部そろったら、3つの塔の最上階にある台座に収(おさ)めにいこう。はめる順番は青→緑→赤だ。



⬅ジュリナの呪文でエルフレアへ！

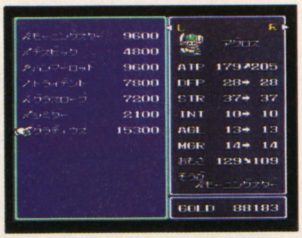
[エルフレア]

いよいよアーティとのご対面。彼はデュアルブレードが海中の虚空島にあること、海にもぐる方法を教えてくれる。

⬅あなたのためにもガンバらなくちゃ！

「ためす」コマンドはとっても便利！

武器、防具屋で出る「ためす」コマンドは、それを装備(そうび)したときパラメータがどう変化するか確認できるコマンド。新品を買う前に効果をチェックしておこう！



⬆これはなかなかいい武器だ。よし、買っちゃおうっと！

スリナガル	イベントはないが、次の町に行くには案内所で案内を乞わないとムリ、という情報がもらえる。
案内所	ここでなんとジュリナと再会。ハーフエルフである彼女は、迷いの森の案内人として仲間に加わる。
迷いの森	この森のジュリナの言葉のとおり進めば簡単に抜けられる。いないとループが抜けられない！
ほこら	ほこらの中にいる老人は、エルフレアへの行き方について簡単に教えてくれる。
ジェノバ	3つの塔で3つのサファイア集めると、エルフレアへの道が開けるらしい、という情報が聞ける。
青の塔	塔の4階の落し穴から落ちると、「緑のサファイア」が手に入る。石版のメッセージも重要。
緑の塔	レバーで階段を上げ下げし、「赤のサファイア」は見つけたものの、こわれている。どうしたらいいのか…。
ルアン	北の湖が毒の沼になった原因は、赤の塔に住み着いたダークスピリットのせい。塔では戦いが待っている！
赤の塔	最上階でダークスピリットを倒すと、地下の毒の沼が消え「青のサファイア」が手に入る。
ルアン	宝石屋で話を聞き、ルビーを手に入れるためにメダンの鉱山へ。はたしてまだルビーは出るのか？
メダン鉱山	宝石掘りの老人にワケを話すと、奥の部屋から上等のルビーを持ってきてくれる。
青緑赤3つの塔	青→緑→赤の順で、それぞれの塔の台座にサファイアをはめる。そして赤の塔からエルフレアへワープ！
エルフレア	アーティと話しデュアルブレードの話を聞く。「アーティの弓」と「ほこらのカギ」をくれる。
ランクス	村の男は総出(そうで)でオーデルへのトンネルを掘っている。しかし工事が行き詰まっているらしい。

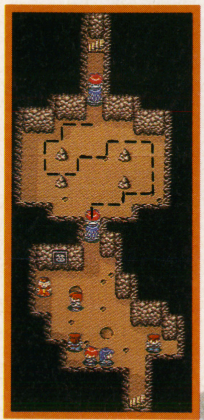
西のトンネルへ！

ランクス西のトンネル	トンネル内に見えないカベが。右のマップにしたがって進んで行けば、すぐに抜けられる。
オーデル	シャイアはアルスに行ったが、橋がこわれて追えない。ピロンの力を借りるためライデンに出発。
ライデン	シャイアを追うが橋がこわれていて先へ進めない。ピロンの力を借りるためライデンにいる友人を訪ねる。
オーデル	再びピロンに会うと、橋のこわれぐあいを見てきてくれと言われる。言われた通りにすると彼の出番。
オーデル西の洞くつ	ピロンの修理した橋を渡ってアルスへ。途中ルフィアが魔法でとびらを開けてくれる。
アルス	シャイアはなげきの塔に行っていてまだ会えない。西の洞くつを抜けて塔へ。
なげきの塔	シャイアは研究所に戻ってまたも会えない。しかしアルスの長老がルフィアのMPを上げてくれる。
オーデル	城内のシャイア研究所からワープホールを通り、シャイア第1研究所へ行く。
シャイア第1研究所	オーデル内のシャイア研究所でやっとシャイアに会える。航海可能なファルシオン号で西へ！
シャイア第3研究所	ファルシオンが海に潜るためには修理が必要。助手のクーパーをバクウから連れてきてくれとたのまれる。
バクウ	なんとクーパーは、いにしえの洞くつに宝探しに行ってしまったらしい。後を追え！
グルノーブル	宝を引き取る店で、クーパーがいるはずの地下5階に行けるよう話をつける。
いにしえの洞くつ	洞くつの地下5階でクーパーを探す。見つけて話すと、こころよくシャイア研究所に来てくれる。
シャイア第3研究所	修理にはアルミナという金属が必要。アルミナにくわしいブラントに会いにリンツへ。

光の塔へ！

[ランクス西のトンネル]

トンネル自体は短いが、現場の男たちの言うように素直には進ませてくれない。トンネル内に見えない壁があって、決まったルートでしか通れないのだ。正解ルートはマップ上に点線で示しておいたので、その通りに進めば難なく通過できるはず。それにしてもこのトンネル、なにか魔力でも働いているのか？



⬆間違えると初めからやり直し。気をつけよう。

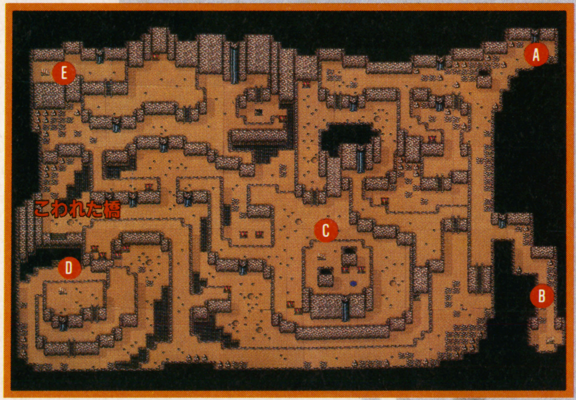
[オーデル]

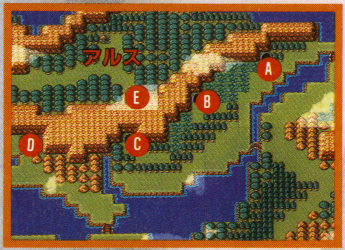
シャイア研究所をたずね海にもぐる方法を、と思ったが、肝心のシャイアはアルスに出かけていて留守だ。おまけにアルスへの洞くつ内の橋がこわれているという。建築家のピロンが、ライデンにいる仲間とともに橋を修理してくれるぞ。

⬆橋を直すためなら何でもやりますっ！

[オーデル西の洞くつ]

まずピロンに「橋の状況を見てきてくれ」と言われたら、Dの入口から入って橋を見る。ピロンを現場に連れてきて、「高いところから見ててくれないか？」と言われたらいったんダンジョンから出て、AかBから入ってその仕事っぷりを見物。アルスに行くときは再びDから入って橋を渡ろう。





⬆入口は4つ。中の段差で、入口によって行けない場所もでてくる。Eは出口。

⬅これが内部のマップ。Cの右下のワープホールはオーデル城内のシャイア研究所に通じている。

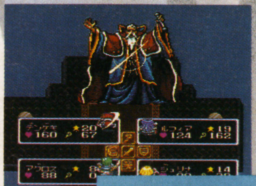
[なげきの塔]

この塔には特に強力な敵はいないが、最上階にいるアルスの長老フレイクはルフィアの魔法の力を認めてMPを10ポイントアップしてくれる。

⬆やったねルフィア！　でも彼女にそんな力があるとは…。

[光の塔]

最上階でのバトルの後、なんとアモンまでが復活！　塔のボスを倒した時点でカギが手に入るので、まずは反対側の出口から脱出だ！



⬅こいつがボス。武器と魔法を駆使してやっつけろ。

➡バトル後にアモンも復活。ルフィアが気になるようだが？

質流れ島とは？

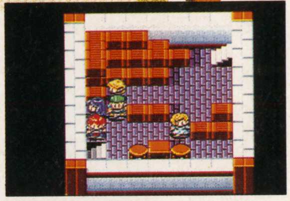
この島は、主人公たちが売り払ったアイテムが再び売りに出されているユニークなところなのだ。

⬆おお、序盤で売ったアイテムがこんな所に。

リンツ

リンツで情報を集めると、どうやらアルミナのありかを知っているブラントはガイアス島の洞くつに行っているらしい。ブラントの家の階段からガイアス島に行けるので、装備を整えて出発だ！

⬅なんとそうですか。島に行くには？



➡この階段を下りれば島に直行。ラクチン。

マース

ファーゴ諸島にアルミナ探索に行く前に、ここで遊覧船に乗ろう。島の名前や何があるかなどがわかる。

⬅遊覧船は20G。でも乗る価値はある。

中盤のポイント　7つのアルミナはここにある！

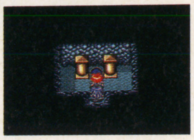
7つ必要なアルミナのありかは、次の通り。

①ガイアス島の地下1階、中央くぼみの宝箱
②エルバ島の4つ部屋がある部屋でレバーを下げ、開いたとびらの奥。
③④エルバ島からウルップ島へワープして行ったときに取れる宝箱。エルバ島のレバーでウルップ島へのワープ先が変わるので注意。
⑤ロアール島の洞くつの右上の部屋。
⑥ロアール島でブラントを助けるとくれる。
⑦ヘラートのコックに魔法の調味料を渡し、王様と話した後で地下の宝箱から取れる。

あちこち駆け回らなければならないアルミナ集めだが、上の順番で行くのがもっとも効率的だ。早くファルシオン号を修理したいもんね！

ファーゴ諸島

アルミナ探索で回るのはエルバ、ウルップ、ロアール島の3つ。具体的なありかは左にしるしておいたので参考にしてほしい。重要なのは、ロアール島にブラントがいるということ。彼からもアルミナをもらえる。



⬆このワープがクセモノ。何度も試せ。

⬆やっと会えたブラント。アルミナをくれる。

ヘラート東の洞くつ

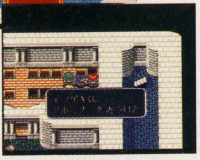
うまい料理を作るのに必要な「ムラサキトカゲ」は宝箱に入っている。かたっぱしから開けまくって、「ムラサキトカゲ」を見つけ出せ！

⬆ここです、ここ。ワープしてくるんだぞ。

ヘラート王国

うまい料理を作らせて王様を満足させたら地下室へ。たくさんの宝箱の中の1つにアルミナが入っている。

⬅苦労したかいがあったね。



➡そしてここに最後のアルミナ。

光の塔	塔の最上階でバトル！　しかしここでアモンが復活する。カギを手に入れたら出口からリンツへ向かえ。
リンツ	ブラントはアルミナを取りにガイアス島に行ったとのこと。ブラントの家の地下からガイアス島へ。
ガイアス島洞くつ	洞くつ内にはブラントの代わりに彼の友人の姿があった。いろいろ話を聞き、ブラントを追ってマースへ。
マース	ブラントの恋人が、彼はロアール島に行ったと教えてくれる。船を駆ってファーゴ諸島に出航だ！
ファーゴ諸島	3つの島でアルミナを探すと同時にブラントを探す。彼はロアール島の落し穴の下にいる。
マース	マースに戻ってブラントに会うと、アルミナの最後のひとつはヘラートの王が持っていると教えてくれる。
ヘラート王国	ヘラート王は美食家。魔法の調味料の材料となる「ムラサキトカゲ」が東の洞くつにあるらしい。
ヘラート東の洞くつ	陸地をグルッと回って洞くつへ。「ムラサキトカゲ」はダンジョン中央右の宝箱に入っている。
ライデン	町の中央の地下にいる魔法使いに「ムラサキトカゲ」を渡すと、「魔法の調味料」をくれる。
ヘラート王国	魔法の調味料を城のコックに渡す。その後王様と話すと、地下の宝をくれる。その中にアルミナがある。
シャイア第3研究所	研究所は、シャイアの息子ルーが海賊にさらわれて大騒ぎ。海賊の本拠地アイセン島へ！
アイセン島	ここでルーを救うのだが、海賊たちも必死。激しい攻撃とワナに注意して進め。

そして海の中へ

アルミナを7つ手にいれたら、いよいよ待ちに待ったファルシオンの改造だ。今まで海の上を滑ることしか知らなかったファルシオンが、今度はキミたちを海底の世界へとつれていってくれる。目指すはデュアルブレードが眠る虚空島沈没地点。四狂神が復活しつつある今、デュアルブレードなくしてはこの世に平和は取り戻せない。ここからが、四狂神との本当の戦いだ。がんばれ勇者マキシムの血を引く者！

めざすは虚空島だ！

⬅海底にはこの渦から入るのだ。

ついに改造？ファルシオン号！

SFC	発売中		
	RPG	16M	Ⓑ
	セタ		¥9,800

攻略ポイント

ファン待望の『Ⅱ』がついに発売！　今回はスタート地点のベタの村から火の塔にいたるまで、ひろびろ世界をドドンと攻略だ。最短ルートで行けるチャート表、ポイントチェックも見逃せない。

Silva Saga II
シルヴァ・サーガ2
ミネルバトンワールドを徹底分析だ！

今回はストーリーをメインにした攻略法を紹介しよう。基本的に大切なのは、「人の話」をよく聞くことだ。何となく聞き逃してしまっていたことが重要なカギだったり、朝と夜とでは話が変わっているなんてこともあるぞ。また直接のストーリーとは関係ないイベントも用意されているから、先を急がずじっくり進むことが大切だ。

ミネルバトンワールドマップ

ここでは世界マップを大きく2つに分けて紹介しよう。ダンジョン（アルファベット表記）は敵出現エリア、村・町・神殿（数字表記）はショップやイベントのあるエリアだ。

ダンジョン

- A 守りの洞くつ
- B 旅立ちの洞くつ
- C ラゴン城
- D アゴーラの洞くつ
- E アラヌスの洞くつ
- F エッダの洞くつ
- G 岩の洞くつ
- H 迷いの谷1
- I 迷いの谷2
- J ズール神殿
- K 火の塔

村・町・神殿

- ❶ ベタの村
- ❷ アドルの街
- ❸ メモルの村
- ❹ アーカサスの街
- ❺ ラトニアの関所
- ❻ ローランの村
- ❼ トール神殿
- ❽ アルテナの町
- ❾ 港町エンデル
- ❿ マヌス神殿
- ⓫ ヨーホイの村
- ⓬ 祈りの神殿
- ⓭ トランの街

©1993 SETA／YUTO RAMON

中盤までをチャートで一挙に攻略!

場所	内容
ベタの村	ロイドじいさんに会い、金の針を条件にカヌーをもらう約束をする。
守りの洞くつ	だいちの神像を手に入れ、金の針を探し出す。
ベタの村	ロイドじいさんに金の針を渡し、かわりにカヌーをもらう。
☞アドルの街	富豪ミロンの屋敷へ行きリサを探す。その後リサがパーティに参加。
アドルの街/アドル城	王様に会い、手紙をもらう。魔導師モーリンがパーティに参加。
☞メモルの村	町のはずれであわてふためいている神官ルワンの話を聞く。
旅立ちの洞くつ前	洞くつ前にいるギザングと戦う。勝てば洞くつのカギが手に入る。
メモルの村	神官ルワンに洞くつのカギを渡す。お礼にとびらのカギをもらう。
旅立ちの洞くつ	入口の兵士に手紙を見せて中へ入る。ほしの神像を手に入れる。
アーカサスの街	メリアに会い、カイラル王子のその後の話を聞く。
アーカサスの街/アーカサス城	王様に手紙を渡しリサ・モーリンとセナモル・フロルが交替。
ラトニアの関所	メリアに会う。出口の門番ユラトがパーティに参加する。
☞ラゴン城	ガイナルを倒す。フロルとエルローが交替。みずうみの神像を入手。
☞アーカサスの街	民家に住む子供マムから、マムの薬をあずかる。
☞ローランの村	モンじいさんにマムの薬を飲ませた後、教会内でエルビルと話す。
トール神殿	神官リムセンにアルテナおふだをもらう。セナモルとマハト交替。
☞アルテナの町	アゴーラ、アラヌス、エッダ、それぞれの洞くつのカギを探し出す。
☞アゴーラの洞くつ	アゴーラを倒し、アゴーラのひげを手に入れる。
☞アラヌスの洞くつ	アラヌスを倒す。アラヌスのつばさとちしきの神像を手に入れる。
☞エッダの洞くつ	エッダを倒し、エッダのきばを手に入れる。
アルテナの町	領主に3つの証を渡し、エンデルおふだと大空のながめをもらう。
☞港町エンデル	町の権力者カルモンと話す。マヌスの神官を探し、祝福を受ける。
マヌス神殿	神官モデナと話し、いのりのカギを手に入れる。
ヨーホイの村	魔導師だけが住む村。情報収集ができる。
岩の洞くつ	魔導師エルモルと話し、祝福の輪を入手。エルローとエルモル交替。
港町エンデル	カルモンと話す。マハトとエナ交替。
迷いの谷1	やっと通行可能になっている。祈りの神殿に行ける通り道。
☞祈りの神殿	巫女長のミーファと会い話をする。石碑からのお告げを聞く。
☞迷いの谷2	砂魔神と戦い、勝てば先へ進めるようになる。
☞ズール神殿	神官マーハルが話しかけてくる。光の楯を手に入れる。
トランの街	リュカオン王子と話し、光の楯があればルバンガとリュカオン交替。
☞火の塔	グルドラゴンを倒す。光の鎧とほのおの神像を手に入れる。
トランの街・城	リュカオンとエナの結婚式に出て、10,000Gとあいさつ状をもらう。

いざ!! アルトガ砦へ

☞冒険のポイント部分をするどくチェック

アドルの街

街で一番大きな屋敷を持つ、富豪ミロンのところへ行こう。彼はケンカして飛び出した娘リサを心配し、探してほしいという。リサは屋敷の裏手にいるぞ。声をかけて仲直りさせようと思ったが……なんとリサをアーカサス城までつれていくハメに。

⬅おお、初めて仲間ができた。

⬆リサのおかげで城に入れるぞ。

バンバン戦ってケチケチかせぐの巻

序盤で経験値を稼ぎたい時は、アドルの街～メモルの村を往復しよう。ここには、織物関係をやりとりする兄弟がいて、それを運ぶたびにかなりのゴールドがもらえちゃうのだ。

⬆やったあ! こんなにもらえるぞっ。

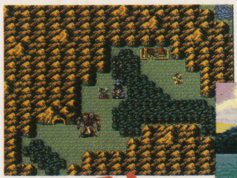
⬅行くたびに頼んでくれるからうれしい。

メモルの村

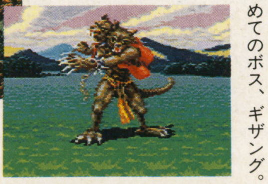
村のはずれで1人あわてている神官ルワン。うっかり旅立ちの洞くつのカギを閉め、おまけにそのカギをズールに奪われてしまったという。ひとまず様子を見に行くとするか。

⬅あわて者の神官ルワン。でもそんなズールいたっけなあ…。

行ってみると… おおっ!!



⬅おや～!? さっきはいなかったハズなのに、いつ現れたんだっ。



⬅バーン! これが初めてのボス、ギザング。

ラゴン城

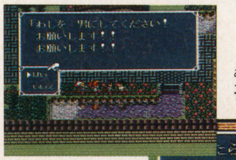
エルローをたずねて来たものの、この城はズールの巣窟と化していた。やっと会えたエルローもとらわれの身に。３つの玉を探し出し、扉の封印を解けばいよいよボス・ガイナルの登場だ！

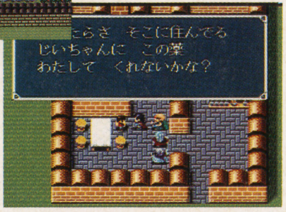
⬅みずうみの神像があるぞ。心強いなあ。

➡ガイナルを倒せば、エルローを救えるのだ。

アーカサスの街

すでに立ち寄った街だが、もう１度行ってみよう。民家に住む子供マムが薬を作り終えているからだ。この薬を持っていないと、ローランの村では冷たい扱いをされるぞ。





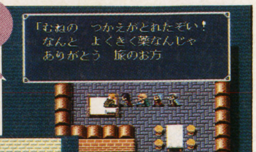
➡やっとマムの薬ができあがったようだ。

⬆物語とは関係ないイベントも楽しめる。

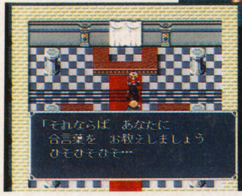
ローランの村

ここで大切なのはモンじいさんの信頼を得ることだ。マムの薬を届ければ、じいさんはたちまち元気になってくれる。

いいことすれば



➡薬でいきなり元気になるモンじいさん。



⬅教会の神官エルビルもほら、この通り。

こうだもんな

傭兵は有力な旅の友だ！の巻

先に進むにつれ、レベルの高い傭兵を雇えるようになるが値段も高い。無理してでも最初から育てていくのが賢明だ。また男は体力的なもの、女は素早さや運などにすぐれているぞ。

⬅傭兵は８人まで、斡旋所に待機させておける。

傭兵斡旋所データ

場　所	料金	レベル
ベタの村	100Ｇ	1
アドルの街	300Ｇ	3
ローランの村	800Ｇ	7
アルテナの町	1200Ｇ	10

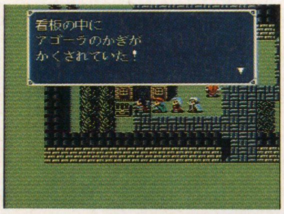
男

女

アルテナの町

領主が用心のため、３つの洞くつのカギを町のどこかにかくしてしまった。ヒントをくれる人はいるが、結構むずかしいヒントもあるぞ。ここに限らず、困った時は占い師をたずねてみるのも１つの手。民家の中を探してみよう。

⬆古井戸や～。こんなとこに隠して。領主の言うとおり、簡単すぎるぜ。



⬅看板も探さなきゃ。どこでも探す習慣って大切だね。

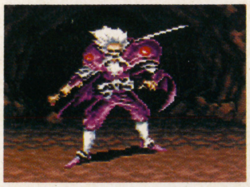
⬅ここは見落としがち。それにしても細かい設定だ。

アゴーラ・アラヌス・エッダの洞くつ

３つの洞くつに共通して言えることは、それぞれに合ったカギがなければ入れないことと、それほど複雑なマップではないということ。ちなみに、どこからまわってもＯＫだ。

⬅アラヌスの洞くつで、ちしきの神像を発見！

～洞くつに封印された３匹のボス～



⬆これがアゴーラ。眠りの攻撃やトルネの魔法を使ってくるぞ。

⬇アラヌスはたまにＭＰ吸収をしてくる。イヤなやつだ。

⬆３匹の中では１番ＨＰの高いエッダ。とにかく攻撃あるのみ。

港町エンデル

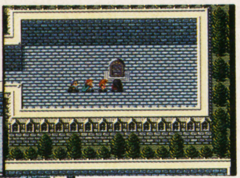
町の権力者カルモンに、祝福の輪を探してほしいと強引に頼まれる。まずはマヌス神殿に向かおう。しかし、その前にこの町にいる神官を探し出してマヌスの祝福を受けないと神殿内には入れないぞ。

⬅娘の結婚を心配するカルモン。権力者といえども、やっぱり親だなあ。

➡町にはニセ神官がウヨウヨしている。本物はお金なんか要求しないぞ。

祈りの神殿

巫女の長ミーファに会う。神殿内の石碑からお告げを受けた後、もう1度ミーファのもとへ戻ろう。迷いの谷の結界を解いてくれるぞ。

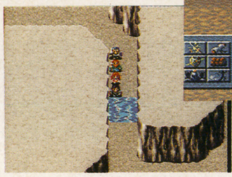


⬆やっとお告げを聞けるぞ。

⬅ミーファのおかげで結界が通れる。

迷いの谷2

結界が解かれた先には、ボス・砂魔神が待ち構えている。魔法が使えないヤツだから助かるぜ。



➡祈りの神殿へ行かないと結界が解けないぞ。

⬆1つ目の砂魔神だ。早く通してくれよ。

ズール神殿

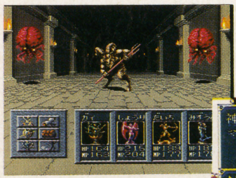
神殿に入ると、いきなり神官マーハルが話しかけてくるぞ。彼の力で先に進むこともできるが、神殿内にある『光の楯』は必ず手に入れておこう。

⬆突然現れて、選択をせまられる。探したほうがトクだぞ。

➡光の楯発見。装備できないのが悲しい。

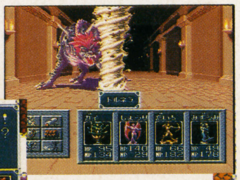
火の塔

アイテムが豊富な塔。ボス戦終了後、自動的にトラン城へ帰るので宝箱は事前にチェック。



⬆塔内には見知らぬ敵がいっぱい。光の鎧はどこにあるんだろう。

⬇持ちきれない神像は転送してくれるので安心だね。



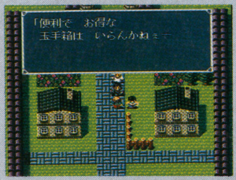
⬆グルドラゴン。いろいろな魔法で攻撃してくるぞ。

⬇ボスを倒すと光の鎧が登場。どーりで探してもないハズだ。

あれば便利なアイテムの巻

たまてばこ

火の塔に行くまでの間、たまてばこを売っているのはラトニアの関所だけだ。



⬅たまてばこは行商人が売ってくれるのだ。

大地の祈り

出入口が2つあるダンジョンでは、必ず入った方の出入口へワープできる。

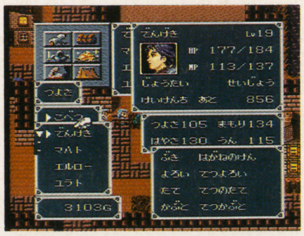
➡迷子になったり、宝を全部取ったら脱出だ。

便利アイテム一覧

アイテム	料金	効　果	魔法
だいちのいのり	60G	ダンジョン脱出	タスコラ
かぜのいのり	100G	好きな場所へ行く	ラムーン
そらのいのり	130G	直前にセーブした町へ帰る	――
ときのいのり	20G	時間を半日進める	――
はやあしだま	400G	移動速度アップ	スタタト
たまてばこ	550G	どこででもセーブできる	コール
めずらしいいし	拾う	宝石商に高く売れる	――

ベタの村〜トラン城に出現するボス・データを大公開!!

ここまでに登場するボスは、たいがい魔法攻撃が有効だ。『コルマ』などの補助魔法を使えば、さらに戦いが有利になるぞ。その他、ポイントは何といっても経験値。戦闘前にコマンドで経験値を確認、上げたいパーティにとどめをささせよう。



⬆経験値の数字を確認。ボスはかなりの経験値が入るので、よく考えよう。

出現地	ボス	特殊攻撃・魔法	攻撃力	防御力	HP	経験値	お金
旅立ちの洞くつ前	ギザング	なし	30	10	400	100	500
ラゴン城	ガイナル	バシル、トルネ	55	30	600	300	1200
アゴーラの洞くつ	アゴーラ	眠り、トルネ	85	50	1000	500	1000
アラヌスの洞くつ	アラヌス	MP吸収、トルネ バシラ、メタコルマ	90	50	1000	600	1000
エッダの洞くつ	エッダ	MP吸収、メタバシル メタボゾ	100	50	1100	700	1000
迷いの谷2	砂魔神	なし	100	65	1400	900	2000
火の塔	グルドラゴン	メタファイ、メタボゾ メタコルマ	120	50	2100	1000	3000

スポーツゲームデータファイルVol.1

スーパーファミリーテニス

攻略ポイント

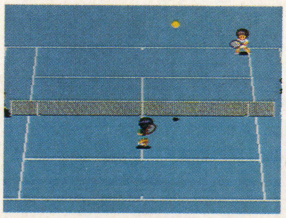
このゲームで重要なのは、いかに選手の能力を引き出せるかということ。データをもとに必勝パターンを伝授！

SFC	発売中		
	SPG	8 M	P
	ナムコ		¥7,900

Lesson 1 ボタンのナイスな使い方

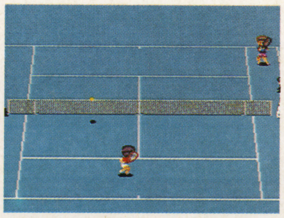
4つのボタンの使い分けが勝利への第1歩

✚ボタンをうまく操作して、打球の落下地点を変化させたり緩急をつけるのが、このゲーム最大のポイント。相手の届かない場所に速いボールを落としたり、ネットぎわに出てきた相手の頭上を越すようにロブを上げて相手を幻惑させろ。相手のウラをかくことが大切だぞ。



⬆ロブを上げてホッとひと息。しかし、スマッシュには気をつけろよ。

⬇✚ボタンをうまく押すだけで、こんなに角度のあるボールが打てる。



✚ボタン

前後左右にボールを打ち分けろ

✚ボタンを上下左右に押すことによって、ボールの落下地点を変えることができる。選手の移動方向に✚ボタンを押しがちだが、狙った場所にボールを打てるようになるまで練習しよう。フォアストロークで移動方向の逆サイドへ打てれば、まず第1段階突破ってトコ。

Ⓐボタン

速いボールでガンガン攻めろ

速い打球を打つのならこのボタン。✚ボタンの押し方がモロに打球に影響するので、ネットやアウトにならないように注意しろ。※Ⓨボタンは Ⓐボタンと操作が同じ。

Ⓑボタン

緩急をつけて相手を翻弄しろ

緩いボールが打てる。ネットぎわでは、このボタンを使ったほうがミスが少ない。また、自分の戦法が相手に読まれてきたら、タイミングを外すために使うのも効果的だ。

Ⓧボタン

高い打球で相手の頭を越せ

ロブを打つためだけに存在するボタン。ネットぎわに出てきた相手の背後にボールを落とすときに使う。ベースライン近くに落とさないとスマッシュの餌食になるぞ。

❢全選手カンペキデータ集

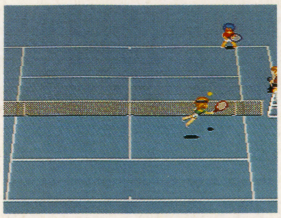
対戦プレイに登場する全20選手のデータを紹介する。表内の記号は速さを示し、遅い順にE<D<C<B<A<S<SS<特S。

名前	性別	利き腕	足の速さ		フォアストローク		バックストローク		ロブ	サーブ	ボレー	スマッシュ	ストロボ	ダイビングボレー	打ち分け範囲
			左右	前後	Ⓐボタン	Ⓑボタン	Ⓐボタン	Ⓑボタン							
レッドエース	男	右	A	D	A フラット	A トップスピン	B 両トップスピン	B 両フラット	A	A	C	A	特S	あり	広い
エドマエ	男	右	B	A	B フラット	C トップスピン	B トップスピン	D スライス	A	C	B	C	S	あり	広い
サプライズ	男	右	A	A	A トップスピン	D スライス	B トップスピン	C スライス	B	B	B	C	S	あり	広い
ブンブン	男	右	A	A	A フラット	C トップスピン	B スライス	C トップスピン	C	A	S	D	S	あり	広い
ピロシキノフ	男	右	A	D	A フラット	B トップスピン	A トップスピン	B フラット	D	C	D	D	C	あり	広い
スチャラカ	男	右	A	D	B フラット	D スライス	B フラット	D スライス	C	C	C	C	C	あり	広い

 ©ナムコ

Lesson 2 データに合わせた戦い方 選手の得意な戦法を見極めろ

実際のテニスプレイヤーのように、このゲームに登場する選手にも独特の個性と得意な戦法がある。選手は、前後左右の足の速さとボールの打ち方で、おもにベースラインプレイヤーとネットプレイヤーに分けられるぞ。そこでこのLesson 2ではそれぞれの特徴について解説する。



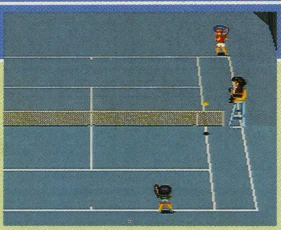
⬅ベースライン対ネット。さて勝つのはどっちだ?

コートの底辺でねばるベースラインプレイヤーの条件

ベースラインプレイヤーとは、コートの後方でストロークプレイに徹するプレイヤーのこと。左右の移動が速く、打球に角度と速度がないとつらい。ストレートとクロスをうまく打ち分けよう。

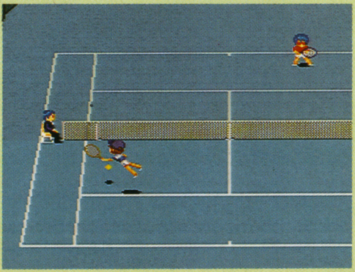
- ●足が左右に速い
- ●強力なボールが打てる
- ●打った打球に角度がつく

例えばこんな選手



⬆これはストロークのリターン。相手はクロスで返してくるしかない。

ベースライン上で戦うことを、もっとも得意とするのがレッドエース。フォアストロークが強烈で、とんでもない角度のついたボールを、相手のネットぎわに落とす。トップスピンの使いかたがカギ。



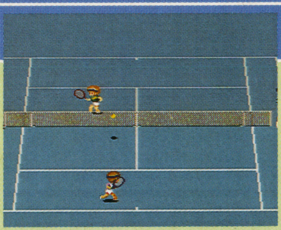
⬅これが得意の強烈クロス！ダイビングでも取れるかどうか……。

ネットぎわで食い下がるネットプレイヤーの条件

ネットプレイヤーとは、相手が打ってきたストロークをネットぎわのボレーで打ち返すプレイヤーのこと。Ⓐボタンを押すタイミングをつかんで、球足の鋭いボレーを連続して打つようにしよう。

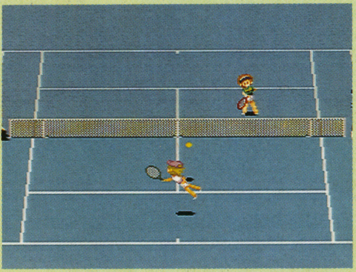
- ●足が前後に速い
- ●ボレーが強い
- ●ダイビングできる

例えばこんな選手



⬆これだけ角度のあるボレーを打てば、相手はなかなか取れないぞ。

最強のボレーを打てるのがブンブン。ダイビングもあり、ネットぎわにつけば、速いボレーを楽々と出すことができる。スマッシュの威力は弱いが、サーブが速いのでサービスエースも充分狙える。



⬅相手が苦しまぎれに打ってきたロブを、逃さずスマッシュだ！

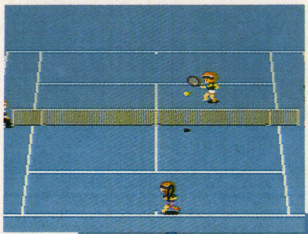
名前	性別	利き腕	足の速さ		フォアストローク		バックストローク		ロブ	サーブ	ボレー	スマッシュ	ストロボ	ダイビングボレー	打ち分け範囲
			左右	前後	Ⓐボタン	Ⓑボタン	Ⓐボタン	Ⓑボタン							
アンクルサム	男	左	B	C	A フラット	C スライス	D 両フラット	D 両スライス	B	B	B	B	S	あり	広い
ダンディ	男	左	B	B	A 両トップスピン	C フラット	B 両スライス	C フラット	A	A	C	D	特S	なし	広い
ブラボー	男	右	C	C	D フラット	D トップスピン	A 両トップスピン	D 両スライス	D	D	C	B	特S	あり	広い
カツロウ	男	左	D	A	B フラット	D スライス	D スライス	C トップスピン	C	C	B	C	S	あり	広い
ウメゾー	男	右	D	C	B トップスピン	C フラット	B 両トップスピン	D フラット	C	B	D	C	SS	あり	狭い
ワイルドル	男	左	D	C	A トップスピン	B トップスピン	A フラット	B フラット	B	D	C	B	SS	あり	狭い
ミルク	女	左	B	C	B 両フラット	C 両スライス	A 両トップスピン	B 両フラット	A	B	C	D	C	あり	広い

Lesson 3 効果的な戦い方

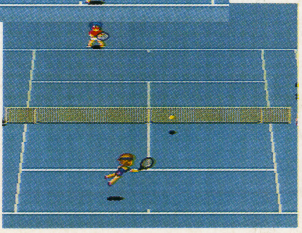
相手を走らせる戦い方をしましょう

ベースラインプレイヤーとネットプレイヤーは、それぞれどんな得意技を持っているのか？　そいつをここで紹介するとしよう。

ベースラインプレイヤーは、Ⓐの速いボールを✚ボタンで左右に打ち分けて、相手のスキをつくのが基本だ。ネットプレイヤーは、ネットぎわにガンガン出よう。ただ、ネットにかかる恐れのあるときはⒷで打つほうが安全だ。どちらのプレイヤーの場合も、相手の正面にボールを打って余裕を与えちゃいけないよ。

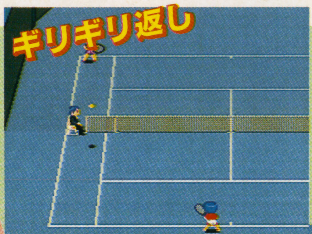


⬅ネットぎわでⒶを使うとネットにかかりやすいぞ。

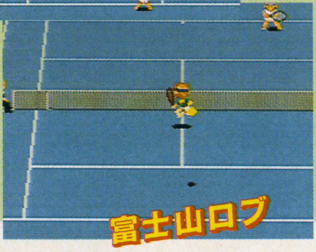


➡ベースラインは相手のいないところを狙うのだ。

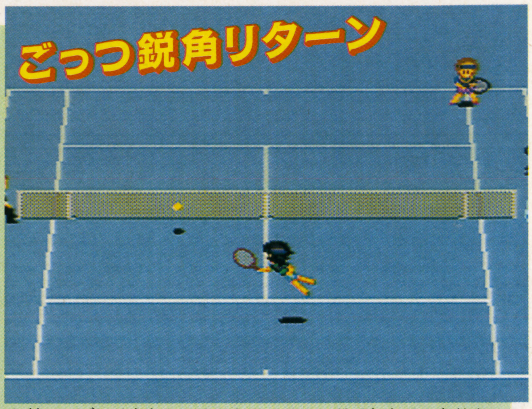
ベースラインでの打ち方



⬅外から中に入る打ち方。リターンエースを狙え。

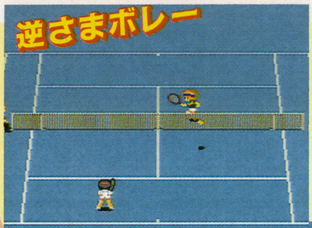


➡相手がネットぎわに寄ってきたら大きなロブを打て。

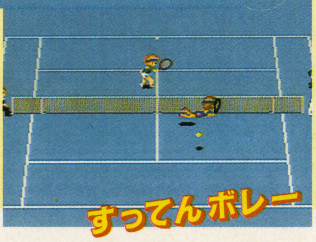


⬆外にハズレそうなところからフォアハンドでおもいっきりクロス。Ⓐボタンを押す前から✚ボタンを入れてると鋭角にクロスが打てる。

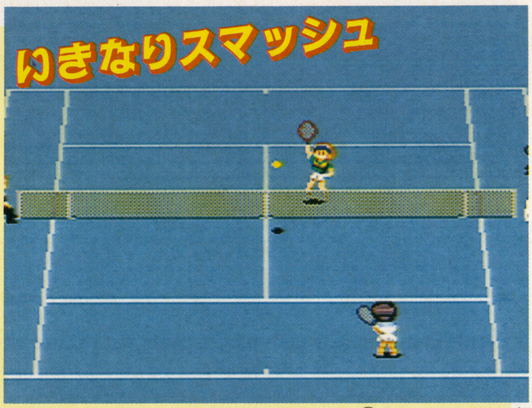
ネットぎわでの打ち方



⬅相手のクロスを逆にふろう。ネットプレイの基本。



➡ボレーの打ち合いではⒷ。Ⓐを押した相手はこける。



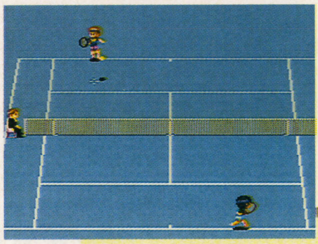
⬆高いボールがネットぎわに上がった場合は、Ⓐをタイミングよく押してストロボスマッシュを打て。たまに返されることもあるけどね。

名前	性別	利き腕	足の速さ		フォアストローク		バックストローク		ロブ	サーブ	ボレー	スマッシュ	ストロボ	ダイビングボレー	打ち分け範囲
			左右	前後	Ⓐボタン	Ⓑボタン	Ⓐボタン	Ⓑボタン							
ステッピィ	女	右	B	D	A トップスピン	B フラット	D スライス	D トップスピン	C	B	C	C	C	なし	広い
ビューティ	女	右	C	C	B トップスピン	D スライス	B トップスピン	D スライス	A	B	D	A	SS	なし	狭い
チナチロパ	女	左	C	B	B フラット	D スライス	D スライス	D フラット	B	C	A	C	C	なし	広い
サファリン	女	右	B	B	C フラット	D スライス	A トップスピン	B フラット	B	C	C	B	特S	あり	広い
マ　コ	女	右	B	C	B 両フラット	C 両スライス	B 両トップスピン	C 両スライス	A	C	C	B	SS	あり	広い
キャビアーノ	女	左	D	A	B フラット	D スライス	C 両スライス	B 両フラット	D	C	A	B	特S	なし	広い
サ　キ	女	右	D	D	C フラット	D スライス	D スライス	C フラット	C	D	D	D	S	なし	狭い

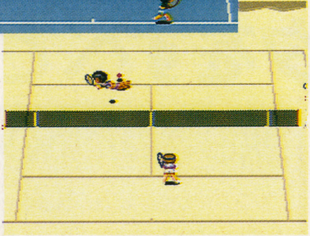
Lesson 4 コートへの知識 バウンド大研究

さて、テニスゲーム最後のポイントは、選手たちが走り回るコートの特性を覚えること。このゲームには、8面5種類のコートが用意されていて、その種類によってボールの跳ね方が微妙に違う。

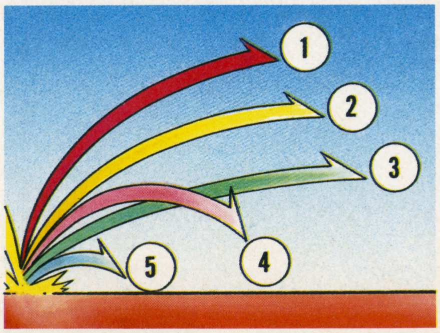
高く跳ねるコートならトップスピンで高いバウンドを狙うのが有効な戦法だ。ちなみに、もっとも戦いにくいコートは、沖縄ムーンビーチ。ボールの跳ね方が小さいので、前後に足の遅い選手はボールが落ちる前に拾わなければならない。なぜなら、砂浜ではボールがチョットしかバウンドしないので、バウンドしてからでは拾えないケースが多いのだ。ボールがバウンドする前と後では、打つホームが変わるだけでなく、打球のスピードや球スジも変わるぞ。



⬅ワンバウンドで返すと角度をつけやすいぞ。



➡砂のコートはボールの跳ね方が小さいぞ。

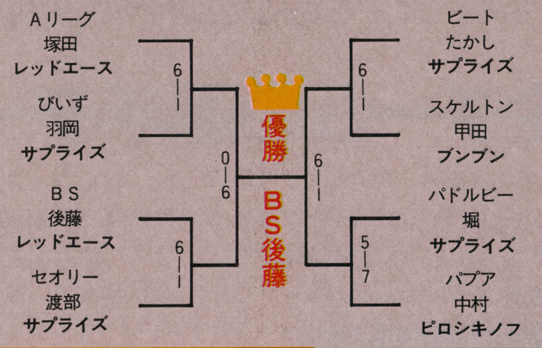


ナムコグラスコート	グラス	③
ナムコハードコート	ハード	②
ナムコクレイコート	クレイ	④
北海道トマムリゾート	ハード	②
軽井沢テニスロッジ	ハード	②
京都ナムコ神社	クレイ	④
沖縄ムーンビーチ	サンド	⑤
ヘブンズタワー絶壁	ロック	①

番外『ファミテニ』 電撃カップトーナメント開催!

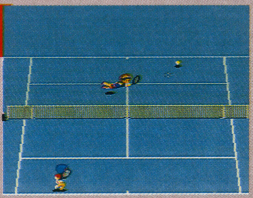
『ファミテニ』のおもしろさに魅せられた編集者たちが集い、電撃カップを開催した。電撃グランドスラマーの座(当然だが、なんの価値もない)に君臨するために、8人の好き者がコートを駆ける。8人の選択選手は、ネットとストロークの両刀使いサプライズと、ベースラインの獣レッドエースに集中した。

さて試合内容。準決勝から紹介しよう。塚田と後藤はともにレッドエースを選択したが、クロスの角度差がポイント差に結び付き、後藤が勝利。続くビートと中村のゲーム差は6－1でビートの勝利であったが、ピロシキノフは山なりトップスピンで善戦した。そして、決勝はレッドエース対サプライズに。



そして決勝！優勝は…

決勝は3セットマッチ。第1セットは後藤が、第2セットはビートが取り合う接戦。しかし、第3セットに入り、鋭角クロスを多用する後藤をビートが追えず、後藤が初代電撃グ…(省略)の座についた。レッドエース最強説いかに！



⬆「ストロークはⒷで」とは、優勝した後藤が読者に送る言葉。

おまけ シアターとトーナメントのみ登場の選手

ミルクはナムコットシアターのときの特別データ。あとの4人はトーナメントのみに登場する選手だ。

名前	性別	利き腕	足の速さ		フォアストローク		バックストローク		ロブ	サーブ	ボレー	スマッシュ	ストロボ	ダイビングボレー	打ち分け範囲
			左右	前後	Ⓐボタン	Ⓑボタン	Ⓐボタン	Ⓑボタン							
ミルク(1戦目)	女	左	B	C	A 両フラット	C 両スライス	A 両トップスピン	B 両フラット	B	B	A	C	S	あり	広い
ミルク(2戦目)	女	左	A	C	A 両フラット	A 両トップスピン	A 両トップスピン	A 両フラット	B	A	A	B	SS	あり	広い
シマシマ	男	右	D	D	B スライス	D フラット	A フラット	D トップスピン	B	A	D	A	特S	あり	広い
ピノ	男	右	S	A	A トップスピン	B スライス	A 両フラット	B 両スライス	A	A	C	C	特S	あり	広い
カイ	女	右	D	S	D トップスピン	D トップスピン	D トップスピン	D トップスピン	A	D	S	D	C	なし	広い
モモ	女	右	A	C	B フラット	D トップスピン	B フラット	D スライス	D	A	B	D	特S	あり	広い

スポーツゲームデータファイルVol.2

SUPER FORMATION SOCCER II

スーパーフォーメーションサッカー2

攻略ポイント

「敵を知り己を知れば百戦して危うからず」とは、孫子の基礎。対戦前に敵味方のデータを見比べて作戦を立てよう。

SFC	発売中		
	SPG	4M	Ⓑ
	ヒューマン		￥8,500

全チームの選手データをすべて公開するぞ!

早速だが表中の略号について説明しよう。KICはキック力を、RUNは走力を、DRBはドリブル時の走力をそれぞれ20段階で表す。PASはパス能力を20段階で表し、高いほどパススピードが速い。SHPはショルダーパワーを10段階で表し、高いほど相手を負傷させる。SHDはショルダーディフェンスを10段階で表し、高いほど負傷しない。SLTはスライディングテイクを15段階で表し、高いほどボールを奪う確率が高い。TECはテクニックを20段階で表し、高いほどタックルをジャンプしてかわすのだ。

⬆マラドナなどTECの数値が高い選手は、どのポジションに置いても役立つ。

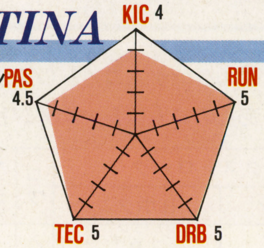
初心者のための簡単操作法教室なのだ

この『SFSII』では、コントローラにあるすべてのボタンを使って選手を操作する。しかも、ひとつのボタンを押すだけでも、選手とボールの位置関係や、ボタンを押すタイミングによって、さまざまなアクションを繰り出すことができるのだ。でも、最初からすべてのボタンで操作することは非常に困難。初めてプレイする人は、基本の操作法をしっかり覚えよう。ボールを持ったときは、Ⓐボタンでパスして、Ⓑボタンでシュート。敵がボールを持っているときは、Ⓨボタンでタックルだ。この基本操作法をマスターしたら、新しいボタンに挑戦していってくれ。

⬅✚とⒷを同時に押すと速いボールが蹴れるぞ。

ARGENTINA アルゼンチン

細かいパスとドリブルで敵陣内に攻め込もう。マラドナとカニジャのコンビは超強力だが、カニジャは負傷しやすいので注意しよう。



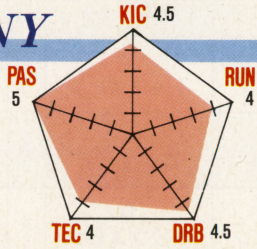
フォーメーション
4-4-2 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	コイコイ	GK	8	8	7	1	−	−	1	1	
2	パスアル	DF	8	12	12	3	3	6	6	4	
3	バスケツ	DF	4	9	8	1	6	7	2	1	
4	ウジェイ	DF	12	12	13	4	7	9	7	6	☆
5	アルタミロ	DF	4	10	11	1	2	5	7	2	
6	レノンド	MF	10	15	17	11	3	4	11	19	☆
7	オメシネ	MF	8	12	14	7	1	6	8	9	
8	マラドナ	MF	17	14	18	20	4	8	15	20	☆
9	ロドリー	MF	14	13	15	6	5	8	4	5	
10	カニジャ	FW	9	20	20	3	3	2	6	9	☆
11	バトゥタ	FW	18	15	13	1	4	7	5	3	☆
12	フリャンコ	MF	12	3	5	2	4	8	5	1	
13	アンクーソ	MF	11	15	14	3	3	4	6	4	
14	ダーニャ	FW	5	9	12	10	1	3	10	15	
15	アーコスカ	FW	12	14	15	8	4	6	9	12	
16	ベジャ	FW	16	11	10	1	6	8	4	2	

不滅のストライカー
マラドナ

GERMANY ドイツ

攻撃と守備の両面にバランスのとれたチーム。DFのコラコラーは相手を負傷させやすいので、ヘボイ選手相手に反則をもらうな。



フォーメーション
3-5-2 SYSTEM

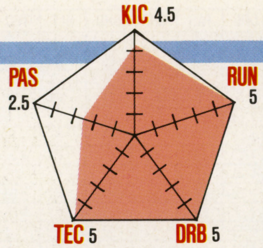
NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	ケプケフ	GK	9	8	8	5	−	−	4	1	
2	ウッフン	DF	10	11	10	7	5	8	8	4	
3	ドーン	DF	11	13	14	4	6	4	5	6	☆
4	コラコラー	DF	6	8	7	1	7	7	3	1	☆
5	エッヘン	MF	14	14	15	6	4	8	6	7	
6	ヘルパー	MF	6	11	11	6	3	8	7	2	
7	ヘンスラー	MF	16	15	17	14	1	3	12	19	☆
8	マッテルス	MF	19	15	15	8	5	9	8	10	☆
9	メラメラ	MF	7	12	14	12	3	4	9	11	
10	プリンス	FW	12	19	19	4	2	3	6	9	☆
11	ニードル	FW	14	13	12	3	3	6	7	2	
12	ブレーン	DF	17	5	6	10	4	6	5	1	
13	ザマーン	MF	2	9	10	13	1	4	10	9	
14	ダラー	MF	13	12	13	7	3	5	8	8	
15	ドム	FW	10	15	14	2	5	2	3	2	
16	フェアリー	FW	16	10	10	4	3	1	6	11	☆

フリーキック魔術師
ヘンスラー

 ©HUMAN 1993 ※表中表記　KIC＝キック力、RUN＝走力、DRB＝ドリブル、PAS＝パス、SHP＝ショルダーパワー、SHD＝ショルダーディフェンス、SLT＝スライディングテイク、TEC＝ジャンプ
SUP＝スーパースター

BRAZIL ブラジル

選手のドリブル能力が高いので、南米独特の個人技を活かしたサッカーが楽しめる。ただ、ジッコーは足が遅いので使いかたが重要。



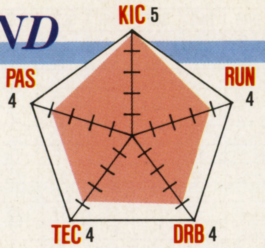
フォーメーション
4-3-3 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	タパレユ	GK	11	7	7	3	−	−	5	1	
2	チョルジ	DF	14	16	17	2	4	9	8	9	☆
3	セシル	DF	2	10	12	3	2	3	6	3	
4	ゴメン	DF	10	13	12	5	3	8	6	1	
5	ブラッコ	DF	17	8	9	3	6	8	4	2	
6	ネンリキ	MF	10	18	17	1	4	6	7	5	☆
7	ハイー	MF	16	15	17	10	3	8	9	17	☆
8	ジルバ	MF	6	12	14	6	2	10	9	9	
9	ヘヘット	FW	13	14	17	7	1	4	9	13	☆
10	ハレッカ	FW	14	16	16	7	4	6	8	8	☆
11	ラマーレオ	FW	12	12	14	1	5	7	10	15	☆
12	ウインク	DF	5	5	7	4	5	8	6	2	
13	ジーミョ	MF	4	13	15	3	2	4	4	7	
14	ハウドン	MF	7	7	8	8	4	6	6	1	
15	ミューエウ	FW	10	18	19	2	3	2	7	4	
16	ジッコー	MF	15	3	7	20	4	1	14	19	☆

ソクラテスの実弟
ハイー

HOLLAND オランダ

なんてったってクライス。MFはクライスとパステンにボールをつなごう。守備面ではフーマンとハイカルトをセンターに配置だ。



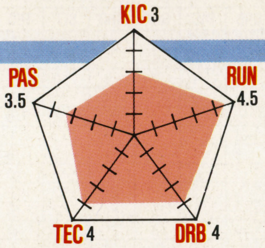
フォーメーション
THIRD-B SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	レンツォ	GK	7	4	4	1	−	−	1	1	
2	ベイリー	DF	2	8	8	2	3	4	2	1	
3	フーマン・	DF	20	12	11	14	5	9	6	4	☆
4	ピンター	DF	4	13	12	1	4	3	4	3	
5	ハイカルト	MF	12	16	17	11	2	10	9	15	☆
6	ポウター	MF	14	4	5	4	4	5	5	1	
7	ペリカン	MF	10	17	17	2	3	7	7	9	☆
8	ピッチェ	MF	15	11	12	8	1	1	8	5	
9	プリット	FW	12	15	17	12	3	4	10	18	☆
10	パステン	FW	18	17	16	7	1	6	9	14	☆
11	フォッヘン	FW	13	12	11	1	4	5	5	2	
12	デブー	DF	5	9	9	5	3	6	3	1	
13	モンク	MF	8	6	7	3	4	5	5	2	
14	オイ	FW	4	11	13	1	2	1	10	12	
15	シーフト	FW	10	6	6	1	3	5	2	4	
16	クライス	FW	13	20	20	17	2	4	13	20	☆

空飛ぶオランダ人
クライス

ITALY イタリア

敵ゴール前までボールをつなげれば、優秀なFW陣が得点を稼いでくれる。ドリブルよりもパスを多用して攻めるほうがいいぞ。



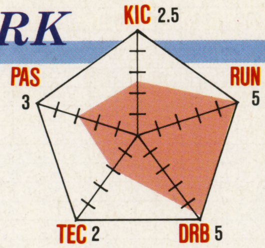
フォーメーション
4-4-2 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	バリュカ	GK	10	6	6	5	−	−	4	1	
2	アンニーニ	DF	4	12	12	3	2	4	6	1	
3	パレーヒ	DF	12	11	14	10	4	3	10	12	☆
4	コスタルタ	DF	6	7	7	2	3	8	4	1	
5	マルデネ	DF	11	13	14	7	3	9	9	8	☆
6	ビアンチ	MF	5	10	10	5	2	4	6	4	
7	エラニォ	MF	8	12	11	2	2	5	4	2	
8	アルベー	MF	14	12	11	7	4	4	7	4	
9	レンティー	MF	10	16	17	4	2	6	8	11	☆
10	シリョーニ	FW	10	17	18	2	1	3	6	8	☆
11	アッジョ	FW	13	15	16	12	4	2	11	19	☆
12	デノバ	DF	7	9	8	2	4	8	2	1	
13	ドナット	MF	14	7	10	5	4	4	7	6	
14	カシラッキ	FW	12	15	13	1	2	7	6	5	
15	ピアリー	FW	16	16	16	8	3	7	8	10	☆
16	スキダチ	FW	14	12	10	3	4	6	3	1	

イタリアの天才
アッジョ

DENMARK デンマーク

ラウアニとラウドン兄弟のドリブルは一級品。ラウアニが中盤を作って、ラウドンで最終ラインを突破。GKは守護神シュウマイ。



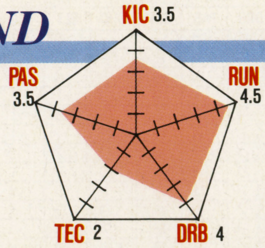
フォーメーション
SWEEPER SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	シュウマイ	GK	12	10	9	6	−	−	3	1	☆
2	オリャセン	DF	4	12	13	5	3	6	7	1	
3	シバク	DF	8	13	14	4	3	5	6	4	
4	フォルト	DF	2	8	10	3	2	2	8	1	
5	ピーチク	DF	4	14	13	5	4	6	4	1	
6	デルセン	DF	6	14	16	8	4	5	8	5	☆
7	イエマセン	MF	13	11	12	9	4	8	6	4	
8	ランセン	MF	16	13	12	3	3	6	3	1	
9	ポール	FW	11	17	18	4	6	8	8	11	☆
10	ラウドン	FW	9	15	19	6	1	4	11	18	☆
11	ストップ	FW	10	17	16	3	3	5	6	9	
12	フトッテ	DF	6	12	14	2	3	7	5	4	
13	ニーサン	DF	8	6	8	3	4	2	8	1	
14	ハインチェ	DF	1	10	11	6	2	3	6	4	
15	テンセン	FW	12	12	12	4	1	5	4	3	
16	ラウアニ	FW	12	16	19	8	4	8	10	14	☆

赤い旋風
ラウアニ

ENGLAND イングランド

イネーカーをスタメンにして、センターラインを固めろ。全体的にTECが低いので、ドリブルよりもパス主体で攻撃を組み立てよう。

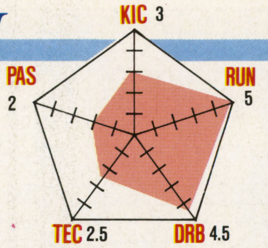


フォーメーション
4-4-2 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	ウド	GK	10	6	6	3	−	−	2	1	
2	ディック	DF	3	8	7	1	1	5	5	1	
3	ウォークァ	DF	7	17	15	4	2	6	6	4	☆
4	マーカルイ	DF	9	11	12	9	1	7	7	2	
5	イヤース	DF	15	12	10	5	4	7	6	1	
6	バッキィ	MF	4	13	12	1	3	5	4	1	
7	フラット	MF	11	15	13	10	2	3	8	9	☆
8	カスコーイ	MF	8	12	16	15	6	5	11	19	☆
9	イイッス	MF	14	10	9	2	2	4	6	3	
10	シャラー	FW	16	17	16	1	2	4	5	9	☆
11	イライト	FW	12	14	15	4	3	5	8	5	
12	マダム	DF	2	9	8	2	4	8	4	10	
13	ハーマー	MF	6	11	11	1	3	7	4	4	
14	チンドン	MF	8	15	13	4	2	6	5	1	
15	ハーンズ	FW	14	14	12	2	4	5	6	3	
16	イネーカー	FW	18	18	16	6	1	9	8	8	☆

フィールドの紳士
イネーカー

SWEDEN スウェーデン



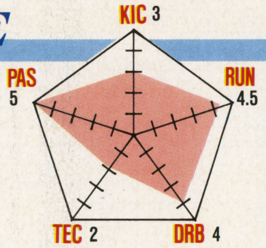
RUNとDRBの能力はともに高いが、TECがついてきていないのがツライ。パスでつなぐのも厳しいので、4人のスター選手に賭けろ。

フォーメーション
4-4-2 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	リベラ	GK	3	2	2	4	−	−	1	1	
2	ローニル	DF	2	11	11	2	3	5	5	3	
3	エイクソッ	DF	12	10	9	8	4	7	4	1	
4	パトソン	DF	2	12	11	1	5	3	6	4	
5	ビヨーン	DF	6	10	10	2	3	4	2	1	
6	インゲン	MF	7	14	16	1	4	9	5	5	
7	テル	MF	10	12	10	8	4	6	6	3	
8	シュバッ	MF	15	12	14	2	2	5	5	6	☆
9	リーバル	MF	11	16	16	7	2	4	8	9	☆
10	マチダリ	FW	13	16	17	5	3	3	10	15	☆
11	ブルリン	FW	12	17	19	7	1	2	9	14	☆
12	エルマル	DF	2	11	10	1	4	5	5	1	
13	グンユウ	MF	4	13	14	2	2	2	6	2	
14	ヨーニル	MF	7	6	6	1	4	4	4	2	
15	ケネソン	FW	10	8	8	2	3	3	5	4	
16	エックス	FW	6	18	16	1	5	8	1	1	

若きライオン
ブルリン

FRANCE フランス



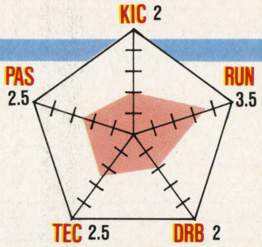
全体的な能力値には不安があるが、攻撃力はある。クラティニとルパンの突破力はあなどれないぞ。問題の守備面はフランでカバー。

フォーメーション
THIRD-B SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	ナマ	GK	6	5	5	3	−	−	3	1	
2	リボリ	DF	9	10	8	1	8	8	2	1	
3	フラン	DF	10	12	14	6	4	7	7	5	☆
4	ロヒュ	DF	6	13	14	4	3	6	6	3	
5	シャン	MF	5	12	12	10	3	9	9	2	☆
6	リサラス	MF	2	7	9	7	2	2	6	2	
7	ソテー	MF	6	10	12	8	1	4	7	5	
8	ジノリャ	MF	11	11	13	6	2	5	8	8	
9	クラベレ	FW	13	15	17	3	3	3	4	5	
10	ルパン	FW	18	17	14	2	5	9	2	6	☆
11	ナントカ	FW	12	14	16	15	5	6	10	17	☆
12	オゾーニ	DF	3	6	7	1	2	6	2	1	
13	プチッ	DF	6	11	12	4	1	3	3	2	
14	ヘレス	MF	5	12	14	8	4	4	6	1	
15	バリア	FW	11	16	17	2	4	6	6	3	
16	クラティニ	FW	18	15	18	18	3	2	13	19	☆

将軍
クラティニ

SPAIN スペイン



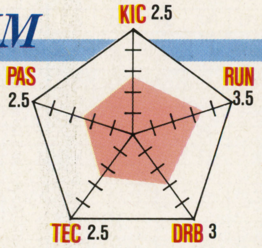
中心となる選手が不在なので、ゲームの組み立てが難しい。ミッチャンとトラケニョをスタメンにして、攻撃陣をスター選手で構成。

フォーメーション
3-3-4 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	サビレタ	GK	10	5	5	4	−	−	5	1	
2	エルエル	DF	7	16	16	3	4	4	7	3	
3	ペロス	DF	9	9	8	1	7	8	4	1	
4	ソロバン	DF	2	10	9	2	5	6	5	1	
5	イヤーロゥ	MF	9	15	15	4	3	5	7	5	
6	ガルオラ	MF	6	11	13	17	1	2	10	11	☆
7	マルチャン	MF	10	2	2	11	2	3	9	9	☆
8	ベキスタ	FW	6	15	16	6	1	4	8	5	
9	バカヤロ	FW	8	10	11	1	2	5	5	2	
10	キコキコ	FW	14	13	12	1	5	6	7	6	☆
11	アルホンス	FW	12	15	14	1	3	3	6	4	
12	アモーレ	MF	3	13	11	7	5	7	6	1	
13	ゴイケア	FW	7	15	17	4	3	4	5	5	
14	クラウデ	FW	9	14	16	1	4	5	3	1	
15	ミッチャン	MF	10	6	8	5	3	4	7	5	☆
16	トラケニョ	FW	12	8	10	2	1	1	8	8	☆

バルセロナの星
キコキコ

BELGIUM ベルギー



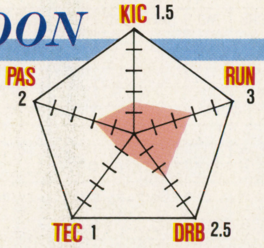
ピーフォはMFに置くよりも、FWにしたほうがいいだろう。守備面はGKフルトームに一任(いちにん)し、指令塔ピーフォにパスを集中しろ。

フォーメーション
4-2-4 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	フルトーム	GK	10	10	9	9	−	−	6	1	☆
2	ネトネト	DF	1	7	7	3	6	7	3	1	
3	グルルン	DF	11	12	10	2	3	8	5	4	
4	アフレール	DF	8	12	12	6	4	6	8	5	
5	エルメス	DF	4	4	5	3	2	3	3	1	
6	バンド	MF	5	10	12	4	3	5	5	1	
7	ピーフォ	MF	13	15	16	13	3	2	12	19	☆
8	ニルス	FW	12	15	14	2	2	6	8	9	
9	グリース	FW	10	15	16	4	1	4	6	11	☆
10	チュルチン	FW	11	12	13	3	3	3	7	4	
11	モルツ	FW	9	11	12	6	4	5	5	1	
12	サミット	DF	3	9	10	1	3	3	6	2	
13	ステンレス	MF	5	14	13	2	5	8	6	2	
14	ローエン	MF	2	5	8	8	1	4	3	1	
15	ボヒーン	MF	7	10	10	1	4	5	4	1	
16	フレマンス	FW	16	15	14	8	4	7	6	6	☆

最後のマエストロ
ピーフォ

CAMEROON カメルーン



ほかのスター選手と比べるとやや見劣りするが、マハナキーとオマピィのFWコンビで敵ゴールを脅(おびや)かせ。スイーパーにはタトゥを。

フォーメーション
SWEEPER SYSTEM

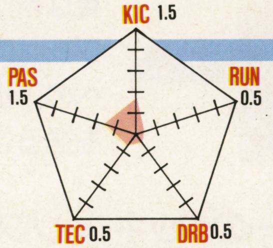
NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	ムコーノ	GK	13	6	6	4	−	−	3	1	
2	エデレ	DF	8	10	8	5	8	9	6	1	
3	オママ	DF	5	12	13	4	8	6	4	2	
4	ヌプティ	DF	4	9	9	1	9	10	1	1	
5	ムプー	DF	7	7	9	2	7	5	5	1	
6	タトゥ	DF	2	13	13	4	6	3	2	1	
7	カナピィ	MF	10	14	14	7	9	8	7	5	☆
8	ムフヘデ	MF	12	2	2	4	4	10	8	1	
9	マハナキー	FW	6	15	17	5	3	1	9	14	☆
10	オマピィ	FW	14	16	17	8	4	9	8	14	☆
11	コザック	FW	8	12	12	4	6	7	4	4	
12	グンテ	DF	1	12	14	1	8	10	3	4	
13	マシーン	DF	4	6	6	4	9	8	4	1	
14	リピ	MF	2	13	1	2	4	2	1	2	
15	ハガル	MF	7	11	12	2	5	5	6	1	
16	ミイラ	FW	14	4	7	10	1	1	10	13	☆

サバンナの狩人
オマピィ

※表中表記　KIC＝キック力、RUN＝走力、DRB＝ドリブル、PAS＝パス、SHP＝ショルダーパワー、SHD＝ショルダーディフェンス、SLT＝スライディングテイク、TEC＝ジャンプ
SUP＝スーパースター

JAPAN
日本

さすがのカズクンも世界の舞台では影が薄い。全体的な能力値は全チーム中最低。キミの思い入れのみで勝利に導いてくれ。スマン。



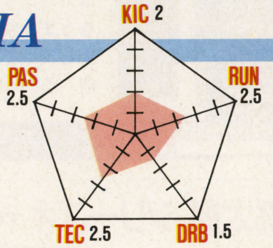
フォーメーション
3-5-2 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	マンナカ	GK	5	4	4	1	–	–	1	1	
2	ホリケ	DF	4	6	6	2	3	4	2	1	
3	イハヤ	DF	10	11	10	5	2	6	5	3	☆
4	チナミ	DF	8	1	2	1	7	5	1	1	
5	モリポウ	MF	2	9	9	6	1	4	4	2	
6	チュウヤ	MF	4	8	7	2	4	5	3	1	
7	ヒタザワ	MF	8	12	16	4	4	3	6	4	
8	ラモヒュ	MF	6	4	6	9	6	1	8	6	☆
9	フクチャン	MF	9	13	13	5	2	2	5	4	
10	タカッキー	FW	12	6	5	1	4	7	1	1	
11	カズクン	FW	10	12	13	6	1	4	8	7	☆
12	カーチャン	DF	4	5	4	1	2	6	1	1	
13	サーノボ	MF	4	8	8	2	3	4	4	3	
14	ヨッシャ	MF	6	10	9	3	5	5	3	3	
15	タカエダ	FW	11	13	11	1	1	4	1	1	
16	ナカヤン	FW	8	9	8	1	6	5	2	1	

Jドリーム
カズクン

ROMANIA
ルーマニア

ほとんどの選手はヘボだが、スター選手の3人には頼れる。ただし、ボールの持ちすぎでラカトヒュを負傷させられないようにね。



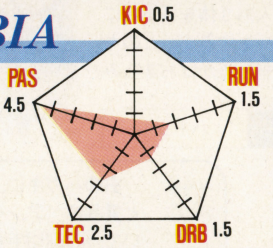
フォーメーション
3-3-4 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	ステタリャ	GK	4	3	2	2	–	–	2	1	
2	ペレスク	DF	3	6	7	1	5	4	1	1	
3	ロデチチ	DF	10	12	14	13	3	10	8	10	☆
4	ミヒャリ	DF	1	2	4	3	3	3	3	1	
5	ポヘック	MF	4	9	8	1	2	5	2	1	
6	サバク	MF	7	11	12	6	3	6	7	4	
7	マジ	MF	17	15	17	14	5	7	12	17	☆
8	ラカトヒュ	FW	12	15	17	2	2	4	7	10	☆
9	ルペクン	FW	6	6	8	1	3	8	2	1	
10	ラットチョ	FW	9	13	14	4	3	4	6	3	
11	トオミトレ	FW	10	15	13	1	4	6	5	10	
12	ヘリメシ	DF	4	4	4	2	2	4	3	1	
13	ハムカス	MF	9	11	11	1	5	7	3	4	
14	パティア	MF	1	8	9	3	1	3	5	1	
15	ティモチェ	MF	4	7	9	11	1	1	8	9	
16	バリトウ	FW	8	12	12	1	4	4	2	4	

東洋の指令塔
マジ

COLOMBIA
コロンビア

もっとも得点力の低いチームといえる。足の速さを念頭に、大幅なポジションチェンジとフォーメーション変更をしたほうがいいぞ。



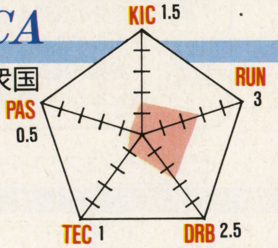
フォーメーション
4-2-4 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	スギータ	GK	8	9	10	8	–	–	7	1	☆
2	エレーナ	DF	3	6	8	3	3	5	7	1	
3	ペリュナ	DF	5	15	12	1	5	9	6	1	
4	エスコマル	DF	8	11	13	5	4	7	10	4	
5	オソレオ	DF	1	3	6	2	2	8	4	1	
6	アバレル	MF	6	11	10	12	1	9	5	9	☆
7	ハレテラマ	MF	10	3	7	16	1	2	12	15	☆
8	リンゴ	FW	6	4	6	5	1	4	4	1	
9	ダビラ	FW	11	12	12	4	2	7	7	1	
10	イグアナ	FW	10	15	14	3	5	3	8	11	
11	ペメンテ	FW	6	13	11	6	3	4	5	11	
12	ハレンチャ	MF	2	7	6	2	8	8	4	12	
13	パレハレ	MF	1	13	13	6	2	4	7	12	
14	メディン	MF	3	2	5	4	4	5	3	12	
15	アスピリ	MF	10	12	14	5	2	4	9	12	
16	エストラー	FW	9	14	13	2	4	3	5	12	

異能のパスマシーン
ハレテラマ

AMERICA
アメリカ合衆国

だれだかわからない選手ばかりで構成されたチーム。TECに関しては無いに等しいのでご注意を。補欠のジョーンでも使ってみる？



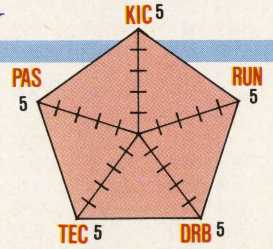
フォーメーション
4-3-3 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	オメオラ	GK	6	3	3	1	–	–	1	1	
2	クラヒポ	DF	4	8	7	2	5	5	3	1	
3	バボア	DF	2	5	4	1	7	10	1	1	
4	ドリー	DF	6	10	9	3	5	7	5	1	
5	カリシュリ	DF	10	11	12	4	4	8	7	6	☆
6	ホークス	MF	3	14	15	3	2	3	4	1	
7	タブラモ	MF	6	7	9	8	3	4	9	9	☆
8	ペレチュ	MF	9	12	13	6	4	6	8	8	
9	シタガリ	FW	8	12	10	2	3	4	4	2	
10	ウナルダ	FW	12	15	14	2	4	5	5	5	☆
11	ハバー	FW	10	14	16	3	5	8	6	9	
12	アームス	DF	5	4	4	2	8	9	1	1	
13	ジョーン	MF	1	18	17	1	1	1	1	2	
14	ムーバ	MF	6	8	9	1	5	6	1	1	
15	アーレー	MF	2	12	14	7	2	3	3	2	
16	ヘソダリ	FW	9	13	11	5	1	2	5	1	

'94の切り札
ウナルダ

HUMAN
ヒューマン

このゲーム最強のバケモノ軍団。コウジロにリフティングシュートをさせると、相手選手を吹き飛ばす弾丸シュートが打てるぞ。



フォーメーション
4-3-3 SYSTEM

NO	NAME	POS	KIC	RUN	DRB	PAS	SHP	SHD	SLT	TEC	SUP
1	ミネドン	GK	17	11	1	12	–	–	1	1	☆
2	カトチン	DF	13	20	19	20	1	2	10	14	☆
3	ヨッシー	DF	17	15	11	10	2	10	5	20	☆
4	ハタピー	DF	20	20	3	1	7	10	1	1	☆
5	タニャーカ	DF	12	17	20	20	1	6	12	14	☆
6	トイチ	MF	1	1	20	20	1	4	13	6	☆
7	イチシェス	MF	16	20	20	20	1	8	15	20	☆
8	ユム	MF	20	7	5	4	6	7	4	1	☆
9	コウジロ	FW	20	20	20	10	5	10	13	14	☆
10	アマーニョ	FW	20	20	20	20	1	10	15	20	☆
11	ミドリー	FW	20	17	15	2	1	9	9	20	☆
12	モリモリ	MF	1	20	20	5	1	1	15	20	☆
13	マークン	MF	20	15	6	1	10	10	1	1	☆
14	ダニエル	MF	1	20	3	17	1	3	11	10	☆
15	ヤマウス	MF	20	15	11	7	10	1	3	14	☆
16	ノリチャケ	MF	1	1	1	1	1	4	1	1	

ライトニングタイガー
コウジロ

プレゼント

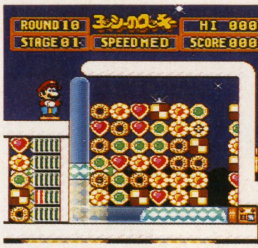
夏は新作ソフトがいっぱい、プレゼントも充実！　幸せへの１歩はまず右のハガキを送ること。待ってるよ！

❶『ストリートファイターIIターボ』ソフト

あの『ストII』が四天王プレイも可能になって、さらにパワーアップ！　モードはノーマルとターボの２つ。新必殺技も加わって、ターボモードでは５段階のスピード調節ができるぞ。友だちとの対戦プレイで燃え上がるのだ!!

SFC | ３名 | ACT | カプコン

❷『ヨッシーのクッキー』ソフト



ＦＣやＧＢで大好評のＰＺＧが、もうすぐＳＦＣにやってくるぞ。複数の散らばったクッキーを縦列と横列のスライドをうまく使い、同じクッキーをそろえて消していくのだ。２人でも対ＣＯＭでも遊べる対戦プレイもあるんだよ。

SFC | ２名 | PZG | BPS

❸『エルファリア』ジグソーパズル

ハドソンのオリジナルＲＰＧ『エルファリア』のジグソーパズルをプレゼントするぞ。❸-Ⓐ「激突ゾーラ」❸-Ⓑ「新たなる伝説」（各300ピース）と❸-Ⓒ「エルファリア」（500ピース）の３タイプをそれぞれ３名に。

［発売元：セントラルホビー㈱］

計９名 | ハドソン

❹『桃太郎』シリーズキャラクター人形

『桃鉄』『桃電』でおなじみのキャラが勢ぞろい！　クレーンゲームでしか手に入らない人形９体を各１名にプレゼントするぞ。どのキャラが当たるかはお楽しみ。

計９名 | ハドソン

❺『シルヴァ・サーガ2』特製テレカ

記憶喪失の少年が主人公のＲＰＧ『シルヴァ・サーガ２』。発売を記念してイメージイラストのテレカを３名にプレゼントだ。

３名 | セタ

❻『負けるな！魔剣道』特製テレカ

１月に発売されてから、主人公の舞ちゃんに魅せられた人も多いんじゃないかな。編集部秘蔵（？）のテレカを12名に。

12名 | データムポリスター

応募方法

右のハガキに、欲しい賞品の番号（記号）と賞品名、アンケートの答えをハッキリ書いて、41円切手を貼って応募してね。

しめ切りは７月８日（当日消印有効）。当選者は『電撃スーパーファミコン』13号（７月23日発売）の誌上で発表するぞ。

自分の住所や名前、電話番号も忘れずに記入して応募しよう！

※賞品の発送は、都合により２か月くらい遅れることもあります。

９号プレゼント当選者発表

❶『ファイナルファイト2』ソフト
北海道　荒井　祐介
三重県　山本　隼希
滋賀県　田中　英明

❷『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』ソフト
新潟県　渡辺　尊寛
神奈川県　山口　明美
山口県　柿並　秀治

❸『エキゾーストヒート』テレカ
山形県　笹原　健一
千葉県　川内　浩次
静岡県　倉田　強

❹『エルファリア』CD
茨城県　横山　牧之
東京都　難波　教
富山県　出口　朱美
愛知県　大沼　裕
大阪府　田辺晋一郎

❺『伝説のオウガバトル』タロットカード
北海道　藤川　昌弘
青森県　石岡　良子
宮城県　千葉　高裕
福島県　中澤　諭
茨城県　猪股　千草
群馬県　芝　雅紀
埼玉県　木村　博昭
千葉県　田島　清香
千葉県　松島　台三
東京都　池田　則子
東京都　松井　結城
新潟県　山口　潤平
石川県　河合　陽平
静岡県　塚本　和幸
京都府　島口　隆司
大阪府　池田　教子
大阪府　那和まゆみ
鳥取県　高井　直樹
広島県　竹本　美香
鹿児島県　村上　緑

❻『餓狼伝説』オリジナルグッズ

Ⓐ特製テレカ
福岡県　落合　恵大
佐賀県　馬場崎秀和

Ⓑ特製キャップ
千葉県　石井実和子
埼玉県　森　裕之

Ⓒ特製Ｔシャツ
東京都　片柳　智光
栃木県　下重　博義

どデカクロスワード　第6弾

SFCソフト50本プレゼント当選者発表!!

北海道	秋庭　康友	東京都	鹿子　保之	京都府	古田　一樹
北海道	成沢　沙音	東京都	野上　盛之	大阪府	鹿野　弘一
宮城県	高橋　健浩	神奈川県	小野　由貴	大阪府	常光　信一
福島県	片岡　慎	神奈川県	長塚　紀子	大阪府	中橋　環
福島県	橋本　明仁	神奈川県	半塚　愛子	大阪府	松本　智也
福島県	八島　弘之	神奈川県	山田　政光	鳥取県	桝田美貴子
茨城県	後神　健一	新潟県	玉井　留美	島根県	内部　裕二
茨城県	矢口　雅麗	富山県	舘　雄一	広島県	吉川　美穂
栃木県	吉田　正則	岐阜県	別府　賢二	山口県	児銀　勝
群馬県	今井　雄大	静岡県	清水　宏好	徳島県	長尾　吉修
埼玉県	梅津　弘子	愛知県	杉浦　和人	香川県	吉武　奈々
埼玉県	小林　康二	愛知県	渡慶次盛夫	福岡県	角　真由美
埼玉県	夏川　香織	愛知県	渡辺みさほ	福岡県	深溝　恭
千葉県	小倉　淳一	三重県	湊川　優	佐賀県	稲富信一郎
千葉県	皆倉　良穂	三重県	宮野　裕充	熊本県	丸岡健一郎
東京都	天野　優	滋賀県	松村　勝利	沖縄県	上原みゆき
東京都	小松　綾子	京都府	尾原　直美		（以上50名）

何のソフトが当たったかは届いてからのお楽しみ！楽しみに待っててね。

※どデカクロスワード［第６弾］の答えは「バオウ中里」でした。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

©カプコン ©1993 BPS ©1992 Nintendo LICENCED BY NINTENDO Original Design Home Data Corp.

郵便はがき

101-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル

電撃スーパーファミコン　編集部

プレゼント⑪係行

		記事名			記事名
1		ストリートファイトトーナメント	21		愛すべきイマイチくん
2		D-SCOPE	22		チョコボ日記
3		ミスティッククエスト	23		スライム王国
4		聖剣伝説2	24		カプコンファンギルド
5		トルネコの大冒険	25		SFC版MADARA 2
6		R-TYPEⅢ	26		ボルトチケット
7		新作チェッカー	27		アクタリオン
8		オレ的に言えば	28		第3次スーパーロボット大戦
9		特集 スーパーマリオコレクション	29		ソニックウイングス
10		エストポリス伝記	30		サンリオワールドスマッシュボール!
11		シルヴァ・サーガ2	31		クラシック・ロード
12		スーパーファミリーテニス	32		マスターズ 遥かなるオーガスタ2
13		スーパーフォーメーションサッカー2	33		ワールドサッカー
14		聖痕のジョカ	34		ヨッシーのクッキー
15		JAJA姫武遊伝	35		スーパーチャイニーズワールド2
16		摩陀羅・聖ユダヤ伝	36		スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII
17		まだら学園	37		クールスポット
18		電撃少年団	38		美少女雀士スーチーパイ
19		電撃ウラワザEX	39		スーパー3Dベースボール
20		電撃クリニックEX	40		ホーリーストライカー
41		付録『ストリートファイターIIターボ パーフェクトマニュアル』			

住所 〒	都道府県 フリガナ		
氏名 フリガナ	男 女	☎ (　) / 年齢・学年　歳　年	職業(学校名)

〈キリトリ線〉

P.76のプレゼントでほしいものを1つ

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください。)

1 最高　2 よい　3 普通　4 よくない　5 最悪

(理由：　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q3 付録『ストIIターボ・パーフェクトマニュアル』はいかがでしたか。

1 最高　2 よい　3 普通　4 よくない　5 最悪

(理由：　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q4 『電撃スーパーファミコン』を毎号買っていますか。

1 毎号買っている　2 ほとんど　3 ときどき　4 初めて

Q5 『JAJA姫武遊伝』について次のA～Cに答えてください。

A 『JAJA姫武遊伝』を読んでいますか？

①読んでいる　②読んでいない

B 上のAで①と答えた人にお聞きします。

1 ストーリについてどう思いますか？

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

2 ゲームシステムについてどう思いますか？

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

3 イラストについてどう思いますか？

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

C 『JAJA姫武遊伝』は、今後どのように展開してほしいですか？

①コミック化　②小説化　③ゲーム部分の充実

④その他

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q6 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

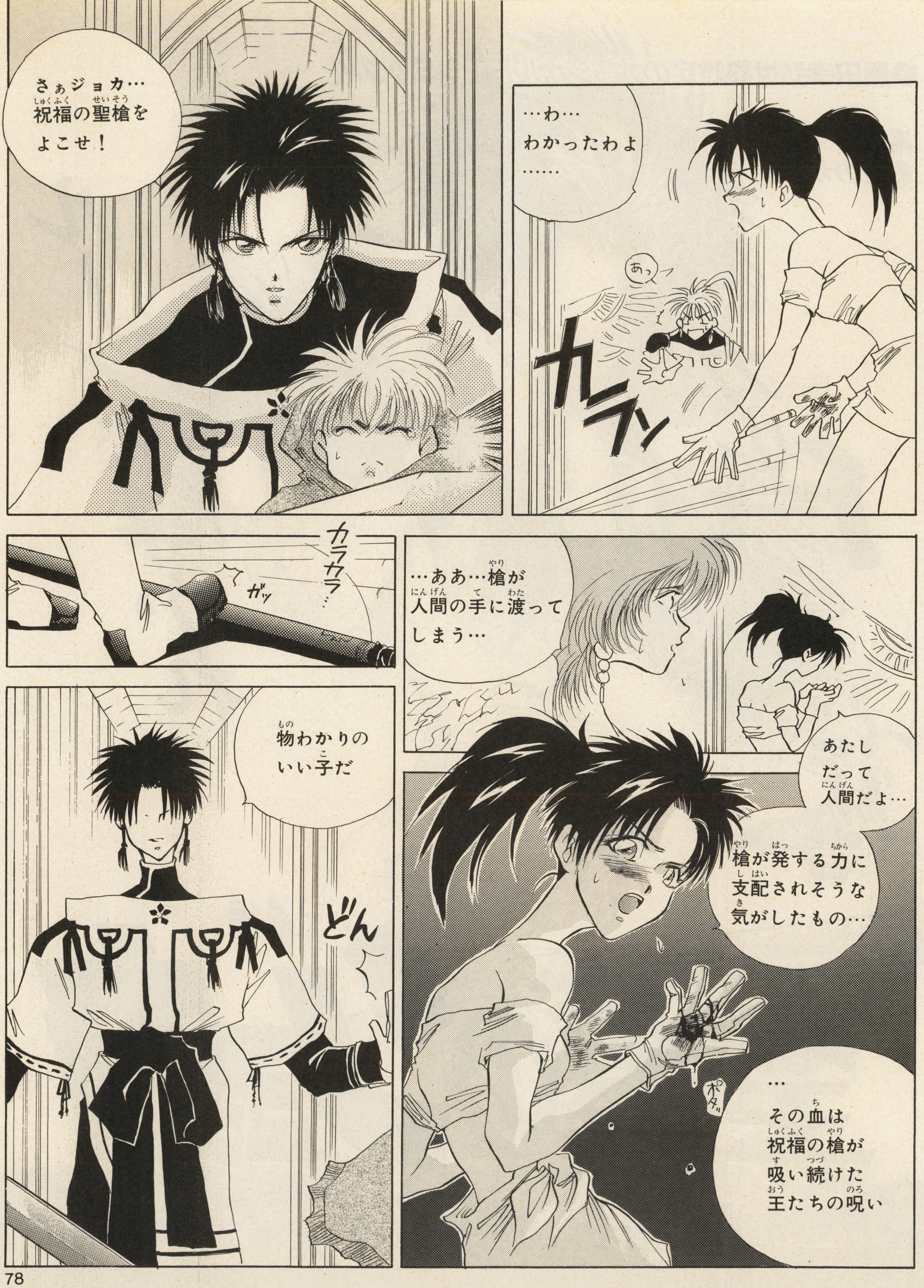
Q7 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

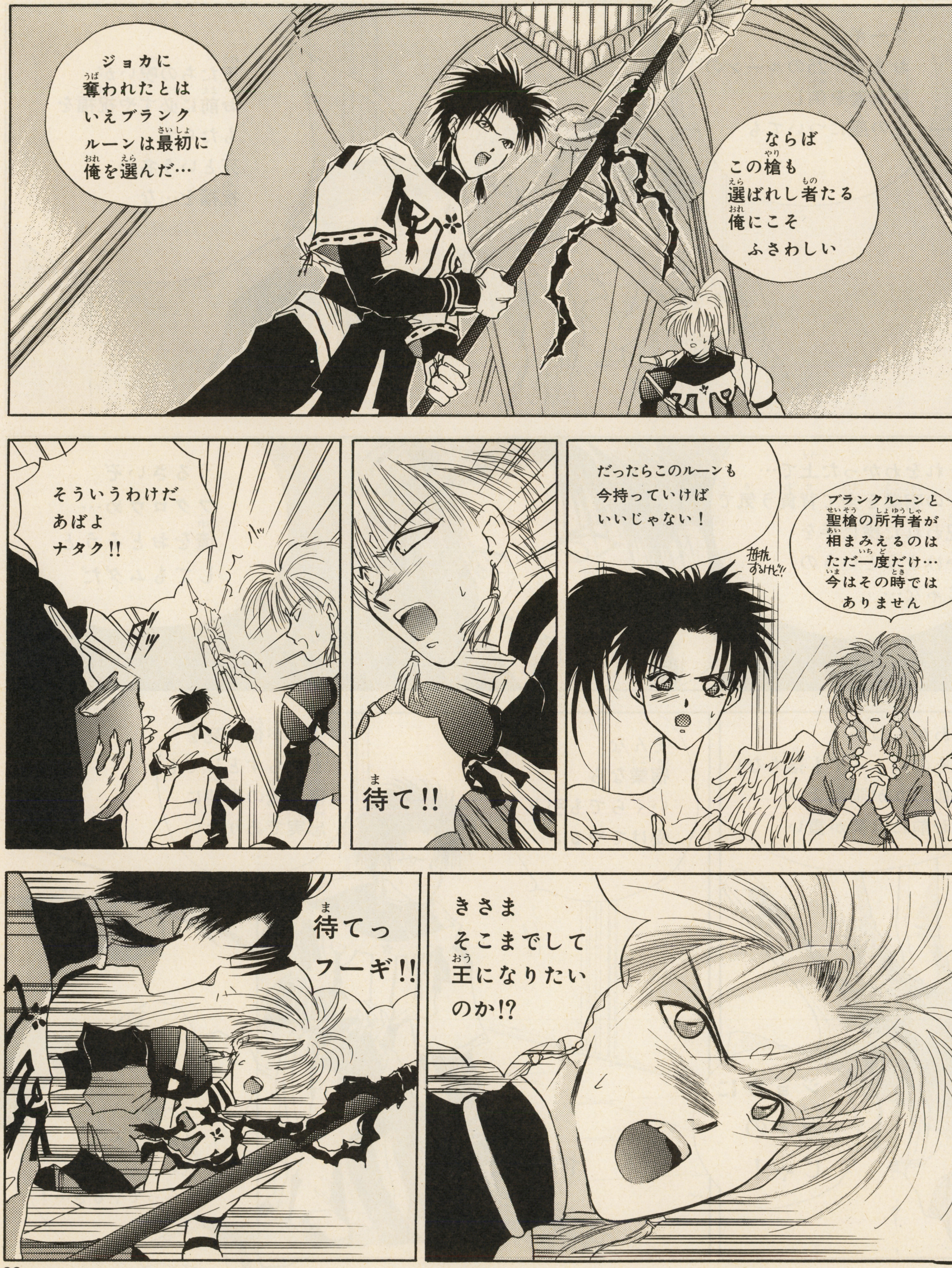
〈キリトリ線〉

●黒田幸弘世界設定のオリジナルFT（ファンタジー）コミック!!

第8章
戦士のカード

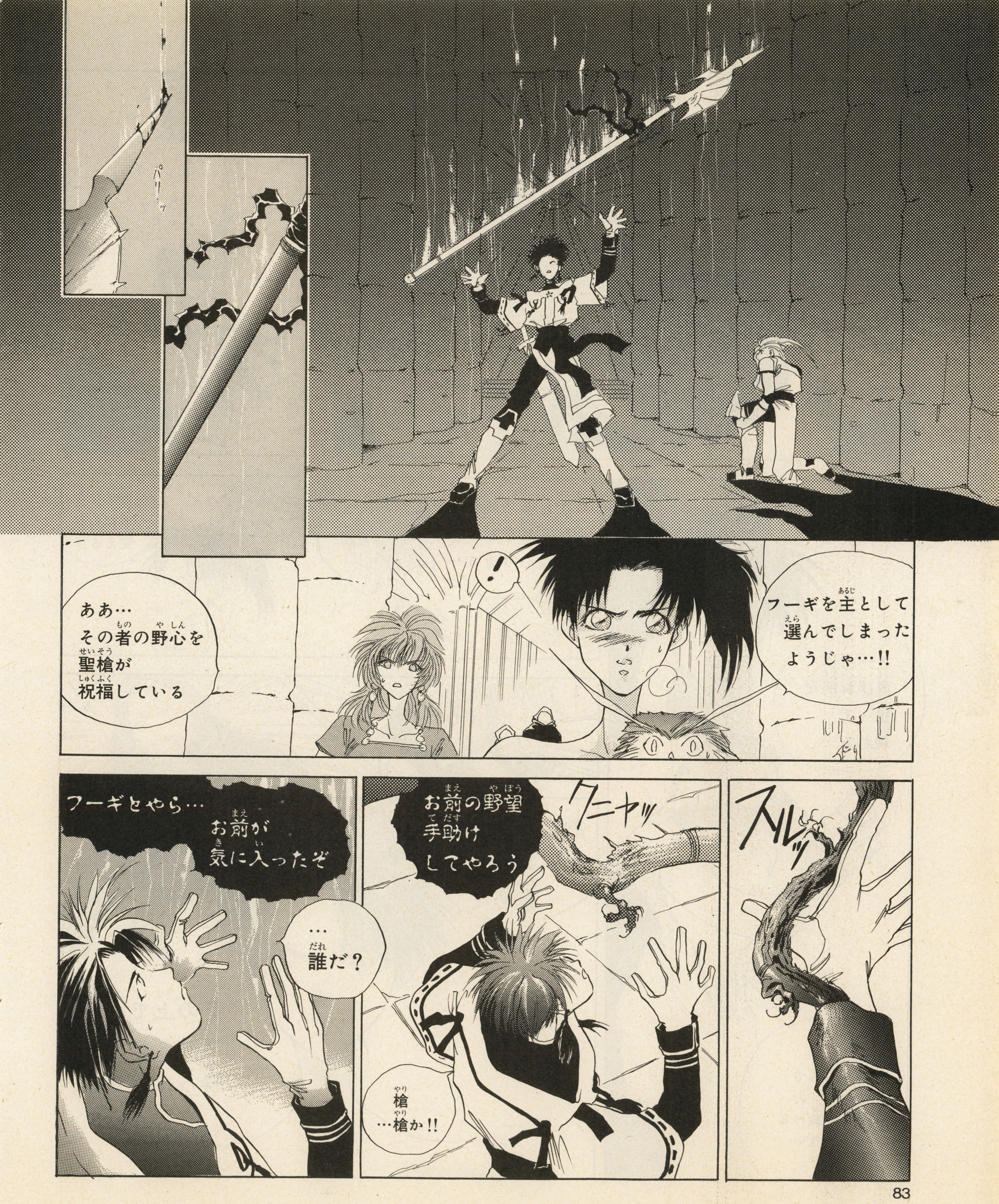

さぁジョカ…祝福の聖槍をよこせ！
…わ…わかったわよ……
あっ
カラン
カラカラ…
ガッ
…ああ…槍が人間の手に渡ってしまう…
物わかりのいい子だ
どん
あたしだって人間だよ…
槍が発する力に支配されそうな気がしたもの…
ポタッ
…その血は祝福の槍が吸い続けた王たちの呪い

フーギよ おまえが25のルーンの所有者を倒し王の座についても
王たちの呪いがお前に必ずや祝福をもたらす死という名の祝福を…な
それをわかった上で…その宿業を全て背負う気で呪われた槍に手をかけようというのじゃな…
うるさいぞ フクロウめ…俺をおどそうとしてもムダだ
わからぬか そのぬぐっても落ちない血のりが証拠よ…お前には荷が重い
ジョカに返すのじゃ！
そんな宿業ならいくらでも引き受けてやるさ…
カラーン
それが俺に死をもたらすとしても俺は俺の野望に忠実でありたい…
この槍に込められた呪いごともらってやるさ…！

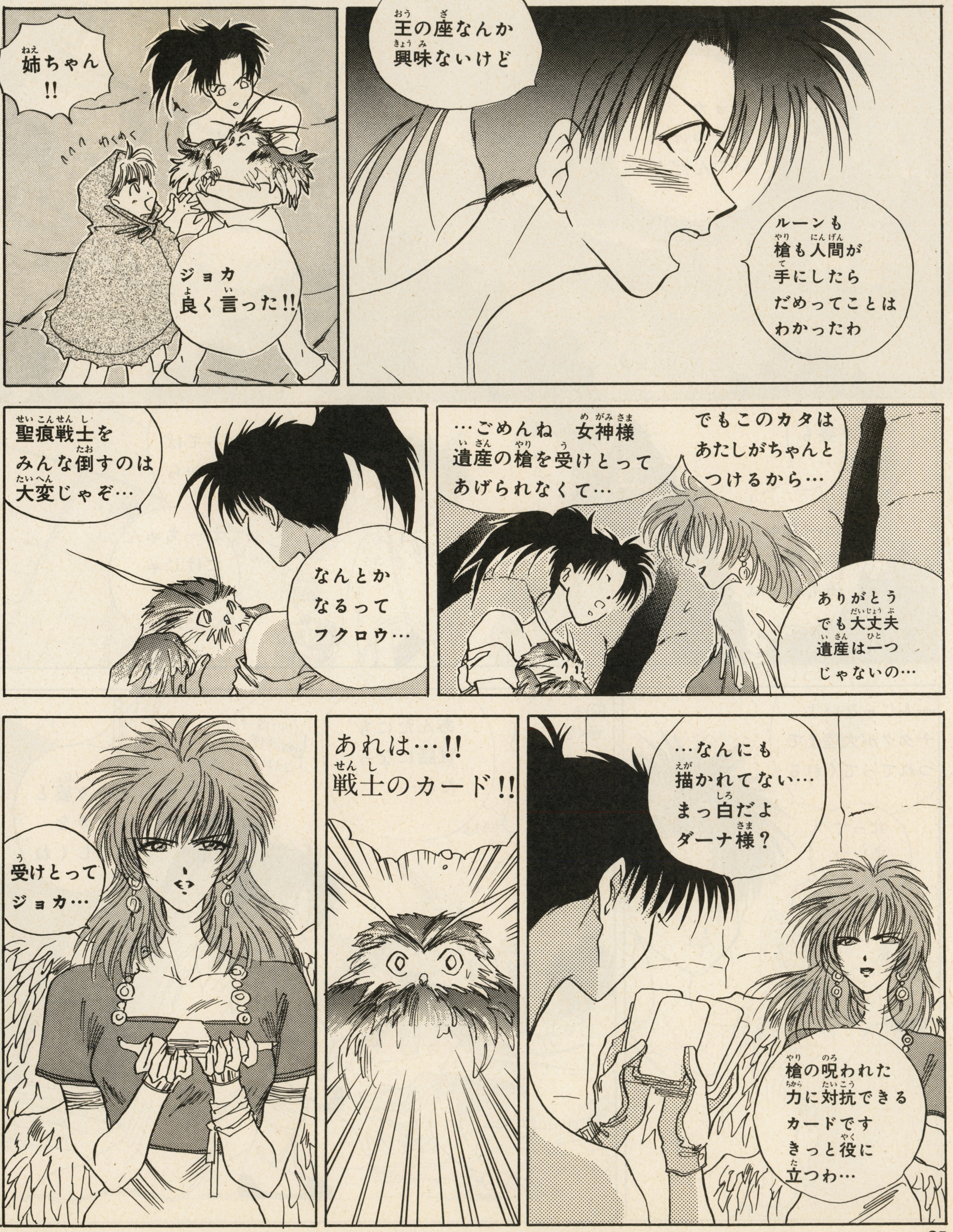

ジョカに奪われたとはいえブランクルーンは最初に俺を選んだ…
ならばこの槍も選ばれし者たる俺にこそふさわしい
ブランクルーンと聖槍の所有者が相まみえるのはただ一度だけ…今はその時ではありません
だったらこのルーンも今持っていけばいいじゃない！
待て!!
そういうわけだ あばよ ナタク!!
きさま そこまでして 王になりたいのか!?
待てっ フーギ!!

父の七光で王位継承の第一候補となったおまえにそんなことを言われるとはな…
俺は最初からアス=ランを継ぐ気などない！
ならばじゃまをするな!!
それはできん
俺の部族はカルディアに吸収されて以来ずっとしいたげられ続けてきた
ぐぐ…
王族は皆殺しとなり宮殿はカルディアの貴族にとりあげられ言葉さえも奪われた…!!
……お前のように何不自由なく育ったお坊っちゃんに何がわかる…

都に来て神の使徒となりずっと機会をうかがっていた…
そんな俺にブランクルーンが宿ったんだ
くっ
ギシ…
これは運命としか思えん
ダッ
例え一時でも俺の部族から王が出るのなら本望だ!!
この呪われた槍にとりつかれたとしてもな!!

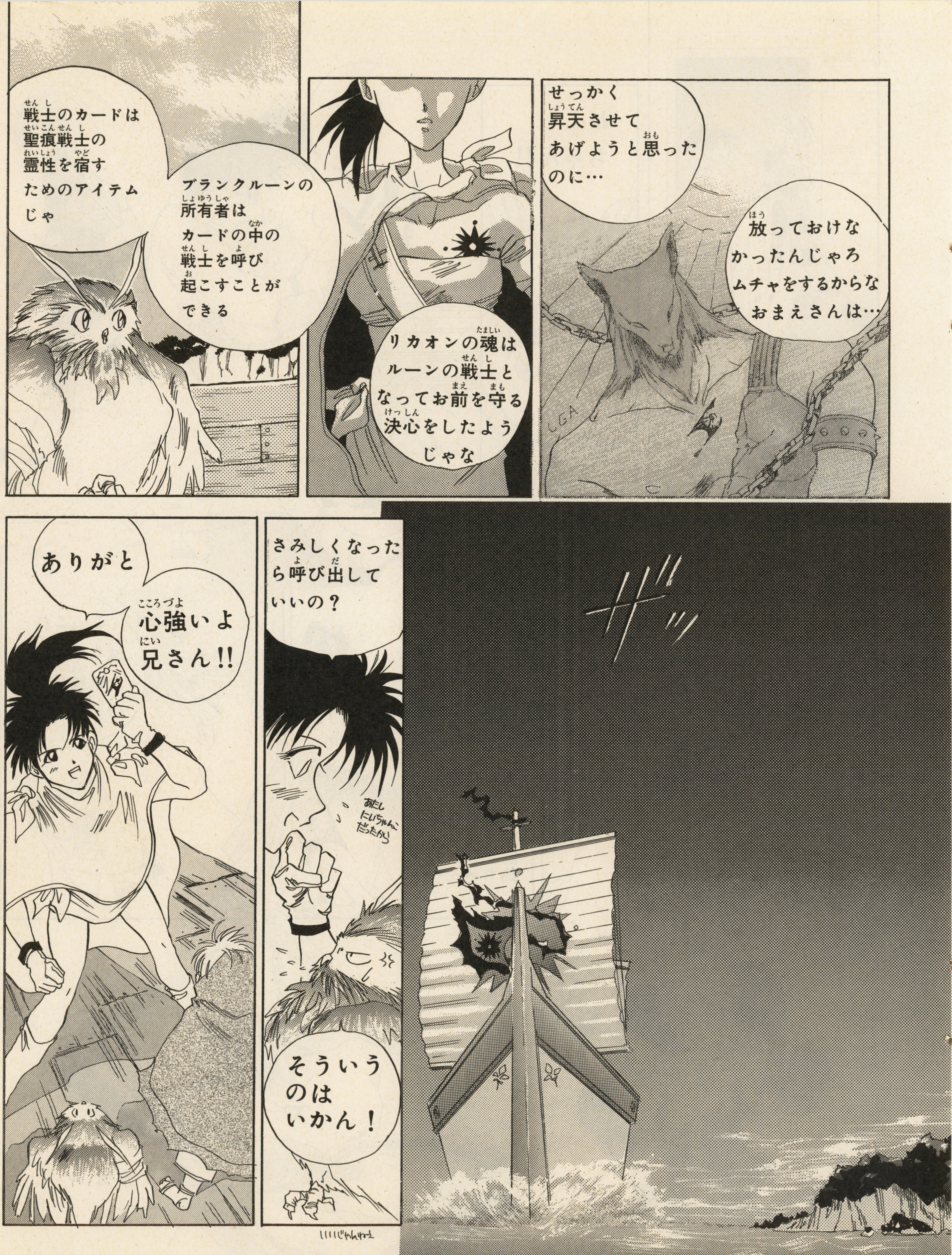

フーギを主として選んでしまったようじゃ…!!
!
ああ…その者の野心を聖槍が祝福している
スルッ
グニャッ
お前の野望手助けしてやろう
槍…槍か!!
フーギとやら…お前が気に入ったぞ
…誰だ？

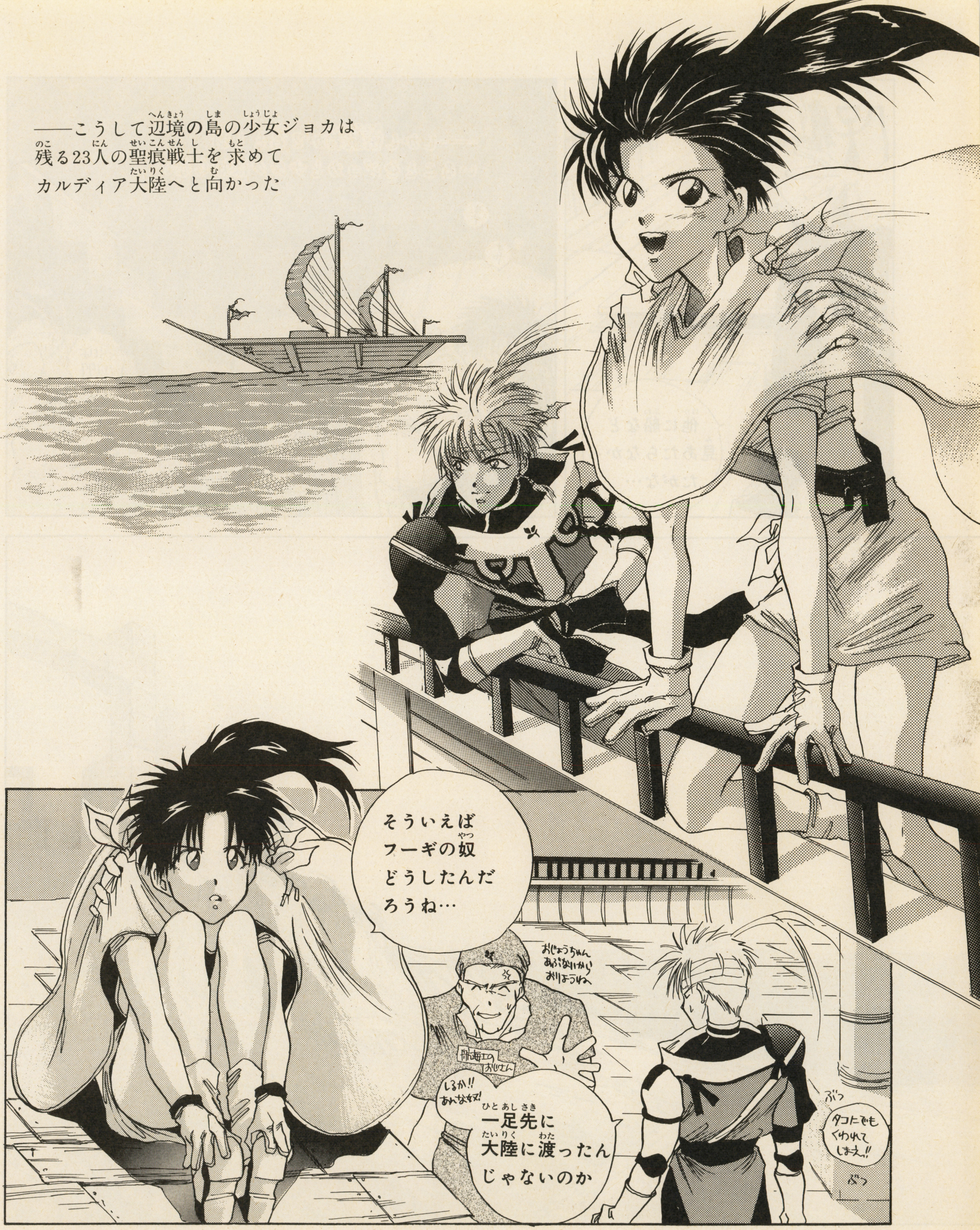
25のルーンがそろったら
サッ
会ってやるぞジョカ!!
フッ
俺の野望と一心同体ということか……いいだろう
槍と一体化しちゃった!?
お前が望めば俺は瞬時にして飛び出しお前と共に戦う
しかしあの槍は王たる者を殺す運命にあります…
運命ならあたしが変える!!
!
!
あたしが全部ルーンを集めて
その上でフーギに勝ってみせる!!
フーギは再びお前を狙って現れる…
でも祝福の槍があるからって25のルーンの所有者が負けるとは限らないでしょ…?


姉ちゃん!!
ジョカ良く言った!!
王の座なんか興味ないけど
ルーンも槍も人間が手にしたらだめってことはわかったわ
聖痕戦士をみんな倒すのは大変じゃぞ…
なんとかなるってフクロウ…
…ごめんね 女神様 遺産の槍を受けとってあげられなくて…
でもこのカタはあたしがちゃんとつけるから…
ありがとう でも大丈夫 遺産は一つじゃないの…
受けとってジョカ…
あれは…!! 戦士のカード!!
…なんにも描かれてない…まっ白だよダーナ様？
槍の呪われた力に対抗できるカードです きっと役に立つわ…

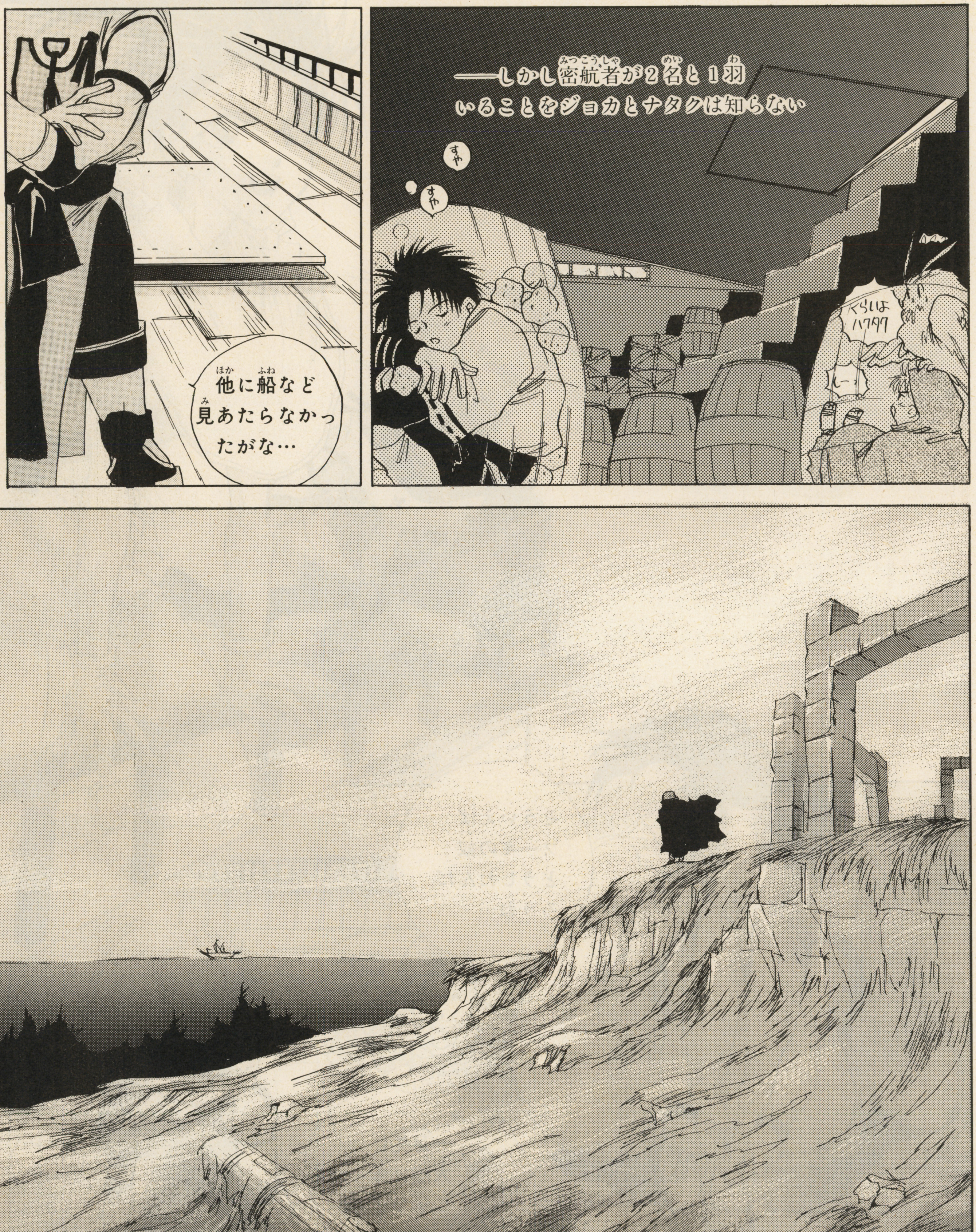
ジョカ
気をつけて
いくんだよ…
だめだってば
危いんだから
ねーちゃん
だけじゃ
心細い
だろっ
ナーガ婆も
元気で…
ねーちゃん
やっぱり
俺もいくよ
ナタク様ー!!
出航準備
できましたー!!
ナーガ婆と
トプカを
よろしくね
あんたにも
世話になっ
たね…
たまたま
だっ
フーギに
まけちゃった
だろっ
俺は
弱くない
ぞっ
一人じゃないよ
ナタクが大陸まで
つれてってくれる
だって
あいつ
弱いよ
何っ

ねえちゃん!!
トプカ…!!
ドン
バラッ
わっ
あーあーっトプカってば……
おいおい海におちてないだろうな
あれ…!? 1枚だけ絵が入ってるよ姉ちゃん…
こ…これ姉ちゃん…これ姉ちゃんの…
リカオン兄さん…


せっかく昇天させてあげようと思ったのに…
放っておけなかったんじゃろ ムチャをするからな おまえさんは…
リカオンの魂はルーンの戦士となってお前を守る決心をしたようじゃな
ブランクルーンの所有者はカードの中の戦士を呼び起こすことができる
戦士のカードは聖痕戦士の霊性を宿すためのアイテムじゃ
ザッ
さみしくなったら呼び出していいの？
そういうのはいかん！
ありがと
心強いよ兄さん!!



——こうして辺境の島の少女ジョカは
残る23人の聖痕戦士を 求めて
カルディア大陸へと向かった
そういえば
フーギの奴
どうしたんだ
ろうね…
おじょうちゃん
あぶないから
おりようね
船海工の
おじさん
しるか!!
あんな奴!
一足先に
大陸に渡ったん
じゃないのか
ぶつ
タコにでも
くわれて
しまえ!!
ぶつ


他に船など見あたらなかったがな…
—しかし密航者が2名と1羽
いることをジョカとナタクは知らない
すや
すや
くらいはハクタク
しーっ

●次号からはカルディア大陸編スタートだ!!

次号(7月9日発売)に続く

ルーン一覧表

光と闇	秩序	勇気	慈愛	知恵	創造	理性	生命	善良	調和	清楚	至誠	厳格	公式	治ゆ	節度	意志	信頼	寛容	庇護	結合	幸運	変化	誓約	解放

聖痕の書架

今回でイレーヌ島編は終了。次回からは舞台をカルディアに移して読者の考案した聖痕戦士とジョカの本格バトルが始まるぞ。後に続く戦士たちのハガキも殺到！うれしいわよん。

今週のウンチク 祝福の槍と戦士のカード

女神ダーナが守護していたヌアラ王の遺産、祝福の槍と戦士のカード。前者はフーギに奪われ、後者はジョカに託された。ヌアラ王の遺産とはいうものの、本来は妖精国ノーグのものであった。ヌアラ王がノーグのアーサー王を謀殺しルーンを奪った段階でその所有権はヌアラ王に移った。

運命の槍と戦士のカードは対となる力を持っている。前者はルーンの所有者を殺し、ルーンの力を世界に解き放つためのアイテム。解き放たれたルーンは人間の野望に作用し、ルーンをめぐる殺りくや抗争を繰り返し起こす。戦士のカードは人間界に解き放たれたカードを再びノーグに返すアイテム。ルーンは聖痕戦士同士の戦いで勝者の身体に移動する。しかし戦士のカードの所有者がルーンを手に入れた場合、ルーンと戦士の神格はカードの中に封印される。カードの中に封印された戦士はカードの所有者が召喚することが可能。ジョカが手に入れた生命のルーンはしたがってカードに移動。同時に兄リカオンもカードに現われた。カードに封じ込まれるのは聖痕戦士の戦士としての神格である。

ブランクルーンのみはカードに吸収されないが、これは他の24のルーンと神格が異なるからである。

女神ダーナ

妖精国ノーグの女王。神話時代、コプト4か国の王たちから求愛を受け、それによって4か国の和平が乱れかけたのを悲しみ、冥府ノーグに去る。ダーナにつき従い千人の精霊が跡を追ったことからノーグは妖精国と呼ばれる。この時、弟神アーサーもノーグに去り、ダーナと結婚、ノーグの王となる。アーサーの死後はヌアラの妃となる。

第2回聖痕戦士コンテスト 戦士候補者中間発表

千葉県／闇星火空

広島県／紺野あいしゃ

東京都／ひらりん

山口県／ひろと

第2回 聖痕戦士コンテスト

聖痕戦士3名プラス特別採用キャラクターが決定した聖痕戦士コンテスト、ハガキが続々送られてきているぞ。引続き募集しているから、ルーンの力からイメージしたキャラクターをハガキに書いて送ってね。所有ルーンが正位置か逆位置かも忘れずに。今回の募集ルーンは右の3つだよ！

調和

調和のルーン「ザガス」。正位置▶マルグト、逆位置▶ハガラズ。●別名、使節のルーン。

清楚

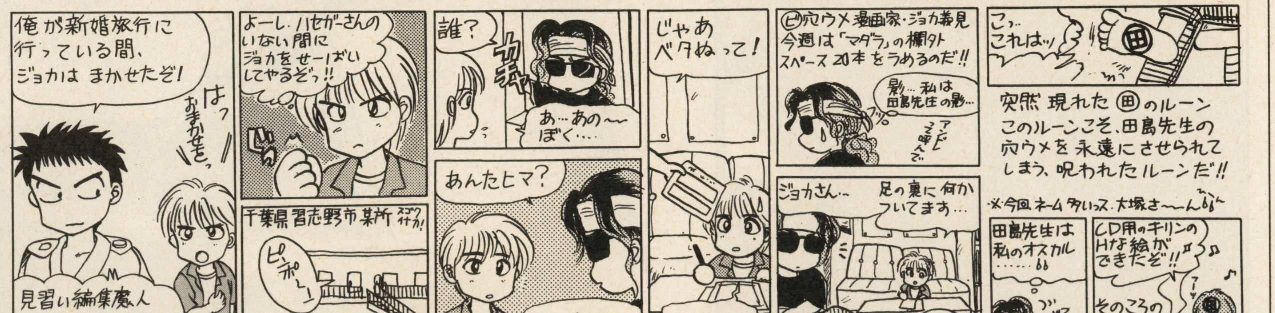
清楚のルーン「エンソフ」。正位置▶ボヌム、逆位置▶ファルス。●別名、処女のルーン。

至福

至福のルーン「ゲーボ」。正位置▶サイン、逆位置▶マグネス。●別名、友人のルーン。

※採用されたキャラクターの著作権は㈱メディアワークスに帰属します。

闘魂のジョカ



まんが／ジョカ義見

リレーコラム「聖痕の関係者」 第7回 義見依久の巻

ども。会社辞めて男もいない義見です（9号参照）。はせがーさん、自分が幸福の絶頂だからってヒドイや!! おまけに編集部で「ジョカ義見」って呼ぶし。しかも私、すげ一貧乏だし。何もいばれない…。

中村うさぎ先生五千文字脱稿記念企画

JAJA姫 武遊伝！

JA-JA-BOO

第5回

ストーリー
中村うさぎ（餓魔）
ゲームシステム
大場福満＆ミューズソフト
イラスト
衣谷遊（白狐）

そこのけもののけ大乱戦

蛇々姫VS雨月姫
魔界を揺るがす
驚天動地のデスマッチ！

デザイン…アトムスタジオ　プログラム…チャイム
協力…義見依久、寺流子狩谷、PON広瀬、笠島正敏

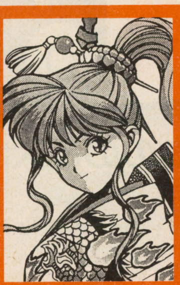
ついに今月、蛇々姫と雨月姫が激突!!

龍神家の隠し秘宝・福まんをめざす旅の途中で、ついに蛇々姫、狐太郎、飛天丸、雨月姫が激突！　今月は、いよいよ魔界に血の雨が降るっ!!　一方、雨月姫の策略にハマって、アテもなく空を飛ぶ厳之助の運命やいかに？

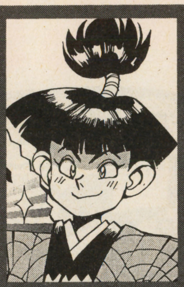
そーゆーワケで、読者諸君！　今月の『ＪＡＪＡ姫武遊伝』は、いよいよクライマックスだ！　龍に変身した蛇々姫と酔っ払った雨月姫の宿命の対決を、仙人バトルで選ばれた４人の仙人(読者)が手助けするか邪魔するか……手にアセ握って観戦していただきたい！

ちなみに今月の仙人は、１位・木仙、２位・金仙、３位がふたりとも土仙……あれれ、火仙と水仙がいないぞぉ！　蛇々姫と雨月姫をバックアップする仙人がひとりもいないとは、こりゃますます先の見えない展開になりそーだぁ！

ところで、今月号のバトルに応募するつもりの仙人諸君にご通達。次々回のＪＡＪＡ姫は、衣谷先生のコミックになるので、バトルに優勝した仙人は、なんと漫画に登場できるぞ(103ページ参照)！



蛇々姫(龍神一族)
脳天気でオテンバな龍神家のお姫様。キレると龍に変身して暴れまくる、超危険人物なのだ！



狐太郎(白狐一族)
蛇々姫の婚約者。大金持ちの白狐一族の御曹司だが、蛇々姫に一途な恋心を寄せる純情なヤツ。

飛天丸(天狗一族)
婚約者のいる蛇々姫と許されぬ恋に落ちた、魔界きっての美形武者。だが、けっこうお調子者。

厳之助(餓魔一族)
手下の蠍軍団を率いて、飛天丸の命を狙う暗殺屋。食い物に目のない意地汚さは、魔界一。

雨月姫(玄武一族)
飛天丸に想いを寄せる玄武一族の姫君。陰謀と酒をこよなく愛する美人。酔うとコワイけど。

第４章
試練その四・激突の巻

雨月姫、酔っぱらいと言われて変身すること

うぐっうぐっうぐっうぐっ……！

酒瓶に口をつけ、喉を鳴らしてイッキ飲みする雨月姫。その思いきりのいい飲みっぷりに、周囲の者たちは、ついつい感心して口をポカンと開けて見守るばかりである。

「……ぷっはぁ～っ！」

アッというまに空になった酒瓶をポイと放り投げると、雨月姫は濡れた唇をぬぐいつつ、不敵な笑いを浮かべた。

「どうした、蛇々姫。妾は準備ＯＫじゃ。いつでも、かかってまいれ！」

ヒタと蛇々姫を見すえた、その目もとが、たちまち美しい桜色に染まる。きたきた、酔ってきたぞぉ、雨月姫！

「ふんっ！　酒の力を借りなきゃ、あたしと戦う勇気もないってワケね」

蛇々姫はせせら笑うと、金色のウロコにおおわれた太い龍身をくねらせた。こちらも闘志満々、大きな瞳は炎のように輝いている。

「雨月姫、覚悟っ!!　爆炎魔神一っ!!」

ゴォオオオ――ッ!!

ふいに焼けつくような熱風が大地を焦がし、逆巻く炎に包まれた巨大な魔神が現れた。魔神は燃えさかる炎の腕を突き出すと、雨月姫めがけて襲いかかる。

が、雨月姫は恐れるどころか、魔神を見上げてカラカラと笑った。

「愚か者っ!!　魔界幼稚園の頃からアホじゃったが、そなたはちっとも進歩せぬのぉ、蛇々姫！　妾の身を、炎ごときで焼けると思うかっ!!」

叫ぶやいなや、袂をひるがえし、

「水瀑結界――っ!!」

ザザザザァ―――ッ!!

突然、雨月姫の頭上の空がパックリと割れたかと思うと、地を揺るがすほどの勢いで、水が降り注いだ。魔神の身体はたちまち滝に飲まれ、ジュッという音をたてて消滅する。

炎は水に弱い。これは自然の理である。

「くっ……！」

蛇々姫の顔が怒りに引きつった。だが、こんなコトで引き下がる性格では、龍神家の姫君なんぞつとまらない。炎がダメなら、龍の身体と牙がある！

「くらえっ!!」

太い龍身をひとひねりすると、雨月姫の身体に巻きついた。

「ううっ……お放しっ!!」

蛇々姫が力を込めて締めつけると、雨月姫の顔はみるみる苦悶にゆがむ。

「お放しったら……この化けヘビ！」

「放すもんですか！　あんたなんかバラ

今月のはめはめアイテム……すまんっ!!　今月は、ちょうどいい場面で使えるアイテムがなかったので、はめはめアイテムは登場しない。この『ＪＡＪＡ姫武遊伝』は次回で第１話が終了するが、第２話でも引き続き、これまで寄せられたアイテムを採用していく予定。ガッカリしないで気長に待っててくれぇ!!

バラにしてやるわよ、酔っぱらいっ！」
「よ、酔っぱらいじゃと──っ!?」
酔っぱらいは、人から酔っぱらいと言われるとムッとする動物である。ムッとするくらいなら酔っ払うんじゃねーよ、なのであるが……。
「失礼なっ！　こうなったら、目にモノ見せてくれるわ！　ヘンッシーン!!」
おまえは仮面ライダーか、雨月姫！　しかし、雨月姫の変身は、仮面ライダーなんてモンじゃあなかった！
赤く輝く瞳に、８本の長い脚。黄色と黒の毒々しい縞模様に彩られた、ふくらんだ胴体。仮面ライダーがバッタ男なら、この雨月姫の姿は……。
「うぎゃあああーっ、ク、クモーッ!!」
蛇々姫が金切り声をあげて飛びのいた。そう、龍神一族は、虫が大キライなのだ！
「ホーッホッホッ!!　妾が虫を眷属とする玄武一族であるのを忘れたか！　蛇々姫、そなたに勝ち目はない！」
勝ち誇ったような笑い声とともに、雨月姫の全身から、粘っこい銀の糸がシュルシュルと伸びる。蜘蛛の糸はたちまち蛇々姫に巻きつき、またたく間にその身体を縛りあげた……！

巌之助、仙人の助け船で天井の呪いが解けること

ところでその頃、巌之助＆蠍軍団は、相変わらず空を飛んでいた。
「親分、慣れれば空の旅もいいもんでござるなぁ～」
「おう。このまま人間界まで飛んでくのも楽しそうだぜぇ！」
いい気なモンである。と、そこへ、雲に乗ったひとりの女が現れた。
「こらこら、巌之助。んなコト言ってる場合じゃないだろっ」
「ん？　てめーは誰でぇ？」
「あたいは、土仙の永久パターン防止仙人。アンタを助けに来たんだよ」
まーた、ヘンな名前の仙人だぁ(笑)。しかも魔法使いみたいなローブなんか着ちゃって、てめーはＢ＆Ｂの回し者か!?
「仙人さんよ。助けてくれるなぁ、ありがてぇが、どーやるんだよ？」
「コレよ」と、永久パターン防止仙人は、懐からフトン針を取り出した。
「そのパンパンにふくらんだ腹を、この針でつつくのさ。そしたら腹がしぼんで、地面に降りられるだろ？」
うーむ、単純な発想である。だが、もっと単純な巌之助は、ホホウと感心した。
「なるほど。んじゃ、やってくれい！」
「ＯＫ。行くよっ！」
ブスッ!!
ぶっといフトン針が、巌之助の腹に突き刺さった……と、その途端！
ッパァ───ん!!!!
巌之助の腹が風船のよーに破裂したかと思うと、
「あ〜〜れぇ〜〜〜〜〜〜〜……」
彼の身体はクルクルと回転しつつ、バビューンと彼方へ飛び去ってしまったのであーる！　お───い……(笑)。
「せ、仙人どのぉ！　親分が飛んでっちゃったでござーる！」
蠍軍団がアワてふためけば、
「ホントだねぇ」と、永久パターン防止仙人は、シミジミとつぶやく。
「そーかぁ。飛んでっちゃうとは思わなかったなぁ。ふーん……」
ふーん、じゃねーだろっ！　「ふーん」ですむんなら、警察いらんわいっ!!
だが、永久パターン防止仙人は、あくまで責任感のないヤツであった。ヒョイと肩をすくめると、

⬅空飛ぶ巌之助＆蠍軍団のもとに、救いの女神ならぬ仙人が登場！　だが、この永久パターン防止仙人のおかげで、あわれ巌之助は風船のよーに破裂して……？　ああ……(泣)。

雲兵衛
雨月姫の忠実なる爺や。龍神家の秘宝・福まんを手に入れることに執念を燃やす。

蠍軍団
巌之助の子分たち。主人と同じく、食い意地ばかり張ってるタダのバカ……。

金狐
白狐一族に君臨する恐るべき双子ババアの片割れ。今回はなぜか出番なし。

永久パターン防止仙人……東京都・亜騎寒のキャラ。仙人バトル第３位。「名前に深い意味はなく、やる事なす事、性格まで単純な子」だそうだ。キャラの性別がわからなかったので、とりあえず女の仙人にしちゃったぞ。そのうえ、単純を通りこして無責任なキャラになってしまった。でも、カワイイっしょ？

銀狐

金狐の双子の妹。姉とともに、白狐一族の最高権力者。趣味は狐太郎イジメ？

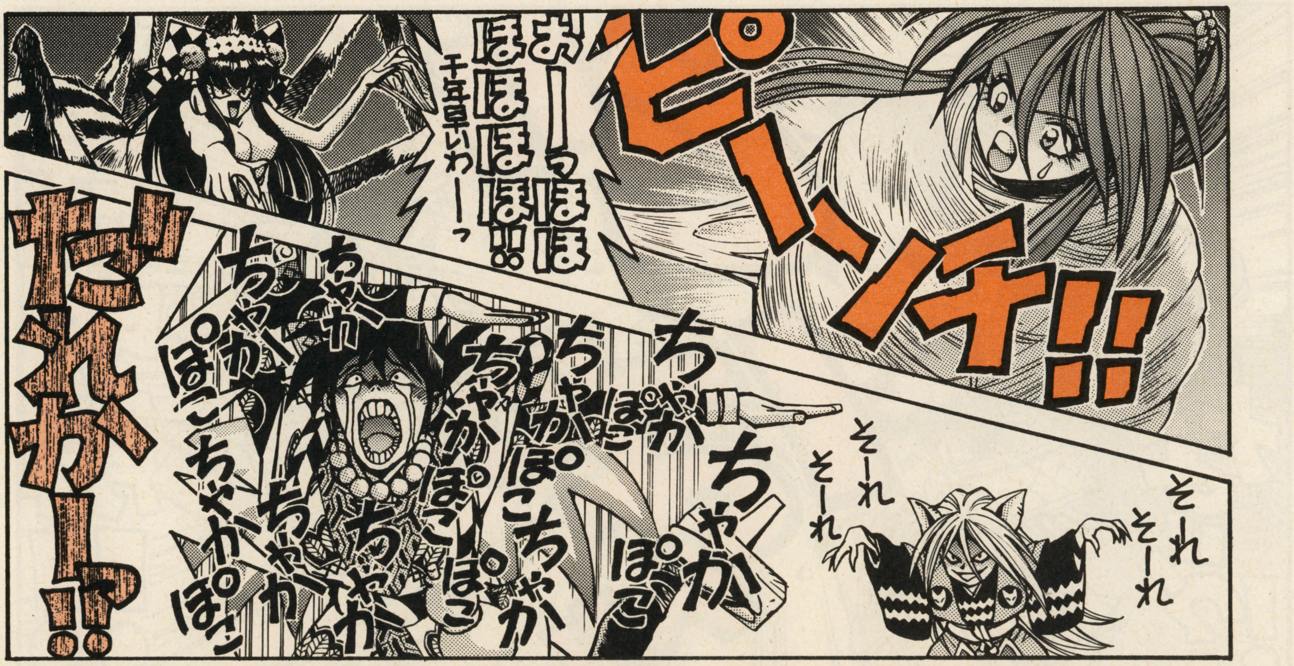
魅槌丸

蛇々姫の乳母の息子。蛇々姫の弟分として育ち、彼女の世話をかいがいしく焼く。

「あのさ、今回の仙人バトルでは、もうひとり土仙が卒業したから、ソイツが助けてくれるよ。そんじゃ、バイバイ」
　バ、バイバイだぁ!?　バイバイですむなら警察はっ……あ、こら待て、永久パターン防止仙人〜〜〜っ!!　しかし、仙人の姿は、アッとゆー間に消えてしまった。そして、残された蠍軍団たちは……。
「バイバーイ、でござーる！」
　これまたホガラカに、消えた仙人に手を振り続けているのであった。てめーら、えーかげんにせーよ(怒)!!

飛天丸、狐太郎の術に踊らされること

「ホーッホッホッホ……!!」
　雨月姫の笑い声が、高らかに響き渡る。
　舞台は再び、蛇々姫と雨月姫の対決の場。蜘蛛の糸にグルグル巻きにされた蛇々姫は、必死にもがいてはいるが、明らかに形勢不利である。
「飛天丸様、姉君を助けてっ！」
　魅槌丸が飛天丸にすがりつけば、飛天丸は困ったように眉をひそめ、
「しかし……女の戦いに男が手を出すのはフェアじゃないからなぁ……」
「確かにそうだね、飛天丸」
　狐太郎が、ヒラリと飛天丸の前に立ちはだかった。長い銀髪に、緑の目。先のピンととがった耳。オオカミの姿から、いつのまにか妖怪の姿に変身している。
「男は男どうし、キミと僕との因縁に決着をつけなくちゃ」
「狐太郎、おまえ、俺に勝てると本気で思ってんのか？」
　飛天丸は冷ややかに笑うと、背中の剣をスラリと抜いた。
「俺は魔界で一番の剣の使い手だぜ？」
「そっちが剣なら、こっちは魔法だ。ただし、キミの苦手なオオカミには変身しない。フェアだろ？」
「ふふっ、相変わらず小癪なヤツめ！」
　飛天丸はヒラリと宙に舞い上がると、大きな剣を狐太郎めがけてザンと降り下ろした。と、狐太郎は銀の髪をフワリとなびかせて身をかわし、なにやら妙な仕草をしたかと思うと、
「踊れっ!!」
「……え？」
　突然、飛天丸の手足が操り人形のようにヒョコヒョコと動きだした。
「な、なんだ、なんだっ!?」
　とまどう飛天丸におかまいなく、身体のほうは勝手に手拍子など打ち始める。同時に、どこからともなく賑やかな音楽がチャカポコと流れだしたかと思うと、飛天丸は思わず知らず、その音楽に合わせて脳天気に踊り始めた。
「はぁ〜、踊りおーどるなぁ〜らぁ、チョイと東京音頭ぉ〜〜〜」
　よいよい、と……こらこらっ！　盆踊り踊ってる場合か、飛天丸っ！
「うふふふっ」と、狐太郎が笑った。
「踊れ踊れ、死ぬまで踊りまくれっ！」
「くっそぉ！　誰か止めてくれぇ!!」
　飛天丸がギリギリと歯ぎしりしながら叫んだ、その時であった。
「よおっし、俺を呼んだか、飛天丸！」
　上空から太い声が響き渡り、バサバサバサッと翼を鳴らして、ひとりの若者が現れたのだ！
「おおっ！　もしかして仙人様!?」
「いかにも」と、若者はニッコリ微笑む。
「俺は木仙の**真琴仙人**。おまえの声を聞きつけて助けに……あぎゃっ!!」
　自己紹介もすまないうちに、真琴仙人はドベシャと地面に突っ伏した。音もなく背後に現れたデブが、いきなり真琴仙



⬆龍身の蛇々姫と、女郎蜘蛛に変身した雨月姫の、世にも恐ろしき戦い！　一方、その横では、狐太郎の幻惑術にかかった飛天丸が、ひたすら踊り続けるのであった……

真琴仙人……兵庫県・はらまきのキャラ。今回の仙人バトルの優勝者である。「飛天丸よりも蛇々姫や雨月姫の手助けをしようとする、単なる女好き」のキャラらしい。どうやら木仙および天狗一族には、女タラシの血が流れているよーだな。そーいえば、木仙代表のはせが一仙人も……いや、なんでもない(笑)。

⬅真琴仙人の叩く雷鳴鼓に、おめでた仙人はシオシオのパァ……(笑)。せっかく仙人バトルに勝ち残ったというのに、こんなとこで落ち込んでていいのか、あんた⁉

人のドタマを殴ったのである！
「ううっ、いってぇ〜〜っ!!」
うめく真琴仙人に向かって、デブはカンラカンラと笑った。
「ワーハッハッ!! ワシは金仙の**おめでた仙人！** 敵を油断させといて後ろから襲うヒキョー者なのじゃあ!!」
自慢するなよ、そんな性格……。
「こ、この野郎ぉ〜っ!!」
真琴仙人が憤怒に燃えて起き上がると、おめでた仙人をニラみつけ、
「ええーいっ！ てめーのよーなヒキョー者には、雷鳴鼓じゃ——っ!!」
デデンデンデン……！
出たっ!! 敵の体力と気勁を奪う、木仙の伝家のお宝、雷鳴鼓！ たちまち、おめでた仙人は元気を失くしてドヨヨ〜〜ンと落ち込む。
「ちぇーっ。ワシなんて、どーせヒキョー者さ、ちぇっ、ちぇっ……」
しゃがみ込んで地面に「の」の字を書き始めるおめでた仙人！ 雷鳴鼓のおかげで、すっかりショボくれてしまったぁ!!
「ふっふっふ、わが木仙の力、思い知ったかぁ——っ！ デデンデーン！」
気をよくした真琴仙人はガハハと笑って、なおも太鼓を打ち鳴らす……が、しかーし！ 彼の雷鳴鼓は、思わぬ人に迷惑をかけていた……。
「仙人様ぁ！ そ、その太鼓、やめてくださいよぉ〜〜!!」
狐太郎の幻惑術にハマったままの飛天丸、なんと真琴仙人の雷鳴鼓に合わせて、心ならずも踊り狂っていたのであった。
ったく、もぉ……(苦笑)。

女の戦いの真ん中に、ガマガエル登場のこと

さて、真琴仙人が太鼓を鳴らし、おめでた仙人がスネまくり、飛天丸が踊り狂い、狐太郎が仙人の乱入に困惑しているその横で……。
蛇々姫と雨月姫は、彼らに輪をかけて迷惑な戦いを、飽きず繰り広げていた。
「ええーいっ、劫火結界一っ!!」
蛇々姫が炎で蜘蛛の糸を焼き切れば、
「超氷柱箭——っ!!」
雨月姫の呪文によって、ぶっといツララがドスドスと槍のよーに降ってくる。
「こ、こんなもんっ!!」
蛇々姫が龍の尻尾でツララを払いのけ、ついでに雨月姫にバコンと殴りかかると、
「迷霧結界っ!!」
雨月姫は深い霧を生じさせて、蛇々姫の攻撃をかわす。
いつ果てるともない、げに恐ろしき女の戦い……。ところが、火花を散らしてニラみ合うふたりの間に、突然の邪魔が入った。
ドッス————ン!!
地面を揺るがす大音声とともに、空から何かが降ってきたのだ！
「？？？？？」
一瞬、ふたりは戦いを中断して、その謎の落下物を見つめた。そして、
「ガ、ガ、ガマガエル〜〜〜〜ッ!!!!」
悲鳴をあげて飛びさったのは、カエルを大の苦手とする雨月姫であった。
そう！ 空から降ってきたのは、巨大なガマガエルだったのだ!! いや、正確に言えば、落ちたショックでガマガエルに変身してしまった巌之助だぁーっ！
「ゲロッ!?」
巌之助ガエルは、自分がどこにいるのかわからず、キョトキョトとあたりを見回した。と、女郎蜘蛛に変身した雨月姫の姿が、目に入る。
「おおっ」と、巌之助は叫んだ。
「ウマそーなクモだぜぇっ!!」
いくら巌之助だって、ふだんの雨月姫を見て、食いたいと思ったことはない。

おめでた仙人……広島県・シンシンのキャラ。仙人バトル第2位。プロフィールが、「油断させて後ろから襲うひきょう者」だって。いやあ、笑えるキャラだ。イラストも、なんかポチャポチャ太ってて気のいいオッサンみたいで、いい味出してた。今は亡き落語家・桂小染に似てるよーな……。好きだぜ、オッサン！

が、今の雨月姫は半分クモに変身しているうえに、巌之助自身もカエル状態。そして、カエルにとってクモという虫は、エサ以外の何者でもないのだ！

「いただきっ!!」

巌之助の口から長い舌がニュロローンと伸びて、雨月姫の胴体に巻きついた。

「きゃあああ――っ!!」

雨月姫の鋭い叫びに、飛天丸、狐太郎、そして仙人たちが、何事かと振り向く。

「おおっ！　美女っ!!」

女好きの真琴仙人の目が輝いた。

「今、助けに行くぞ――っ!!」

「待ってくれ、仙人様！　俺はっ!?」

踊りながらすがりつく飛天丸を、真琴仙人は冷たく振り払い、

「放せ、俺は美女を助けるのが趣味なんだ！　オマエは自分でなんとかしろい！」

「そ、そんなぁ～っ!!」

「今だ！」と、狐太郎がニヤリと笑った。

「あの仙人さえいなくなれば、踊ってる飛天丸なんか敵じゃない！　一緒に飛天丸を倒しましょう、おめでた仙人様!!」

「ふんっ。ワシなんか、どーせデブだし、彼女いないしぃ……」

うーむ……おめでた仙人、いまだに落ち込んでる！

一方、飛天丸をアッサリ見捨てた（ひでぇヤツ……）真琴仙人は、ハリきって雨月姫救出に飛び出したがっ……!?

「待て待て待て――いっ!!」

巌之助をかばうように現れたのは、見るからに獰猛そうな片目の素浪人だぁ!!

「拙者は土仙の**侍仙人**なり！　巌之助に指一本触れるべからずなりぃ～～っ!!」

キテレツ大百科か、てめーは……。

「よし、オマエから血祭りだっ！　ドンドコドンドン……」

真琴仙人が得意の雷鳴鼓を打てば、

「そっちが太鼓なら、こっちは鈴なり。チンチロチンチン……」

侍仙人、懐から半減鈴（敵の体力を半分に減らすアイテム）を取り出して、さっそく鳴らし始める。

チンチンドンドン、チンドンドン……って、てめーら、チンドン屋かぁーっ!!

そのうえ、双方とも相手の元気を奪う魔法のアイテムだから、始末が悪い。ドンドンチンチンという賑やかな音とはウラハラに、ふたりの仙人は見る見るショボクレていくではないかっ!!

「ちぇっ。この前の試験、ヒドかったんだよなぁ……クヨクヨ」

高校２年の真琴仙人がクヨクヨすると、

「拙者だって、ファミコン取り上げられちゃったなりぃ～」

中学１年の侍仙人も、思わず涙ぐむ。

「不景気でボーナス下がったしなぁ」

向こうでは、会社員のおめでた仙人が、まだイジイジしている。恐るべし、仙界のアイテム！　３人の仙人は、すっかり戦意を失くして、トボトボと帰り始めた。

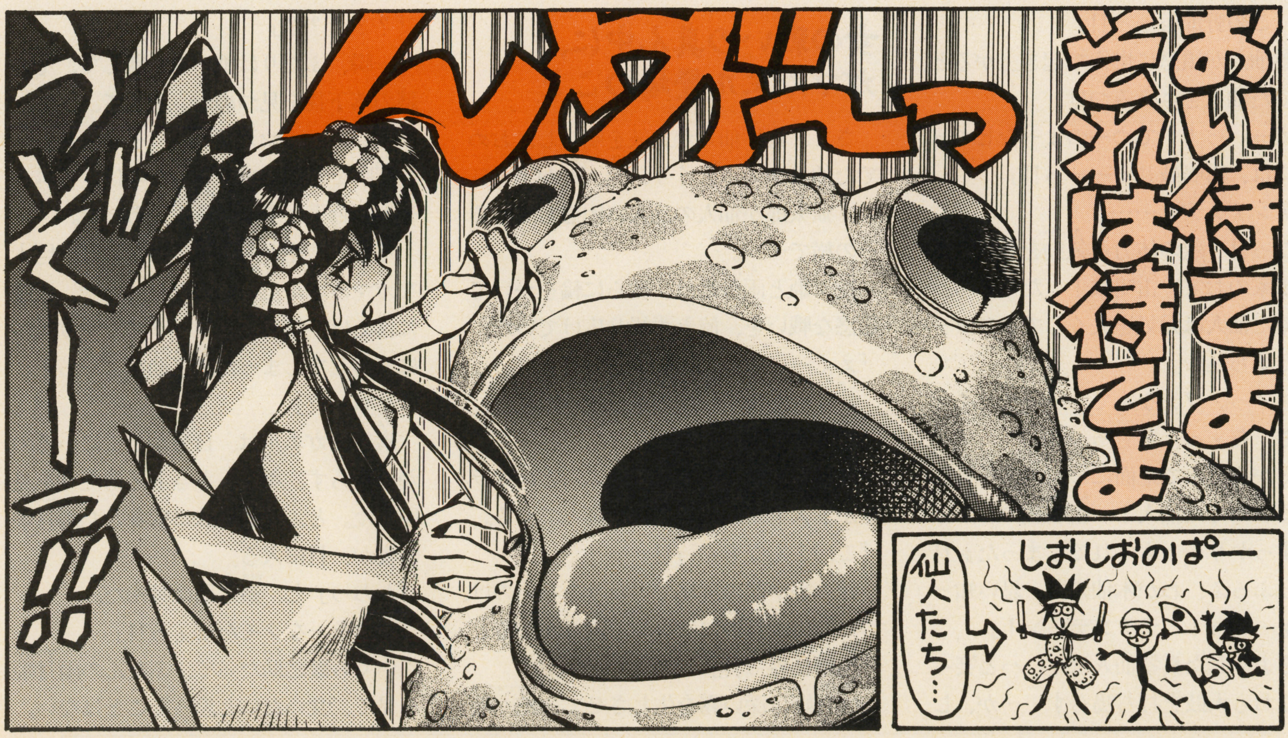
「こんなゲーム、やってるヒマねーよな」

「家に帰って勉強するなりぃ……」

「ワシも明日の朝、早いから……」

あ――っ、おいおい！　いきなり現実に目覚めるなよぉ～～っ!!　こんなゲームで悪かったなっ。コレを仕事にしてる私たちの立場はどーなるーっ(笑)!!

だが、仙人たちはトホホと背中を丸めて消え失せ、後に残ったのは、ア然としてる狐太郎と蛇々姫、まだ踊ってる飛天丸、そして、今にも巌之助に食われそーな雨月姫……そうだ、問題は雨月姫だ！誰か彼女を助けてくれぇ～!!　（つづく）



⬅ガマガエルに変身した巌之助、雨月姫をエサとまちがえて襲いかかる！　だが、頼りの仙人たちは、魔法のチンドン効果で、全員ゲッソリとうなだれ……はたして雨月姫の運命は!?

侍仙人……大阪府・徳山敬司のキャラ。仙人バトル第３位。「特技・先制攻撃。好きなもの・巌之助。嫌いなもの・飛天丸」……なるほど、巌之助のファンか。珍しいのぉ。作者はけっこう巌之助が好きなんだが、読者には人気がイマイチなのだ。バカはバカなりに魅力的だと思うんだけどねぇ。ガンバレ、巌之助！

魔界タイムス

魔界裏情報No.1専門誌

第1巻第5号 通巻第5号 発行／M.G.C 発売／魔界通信社

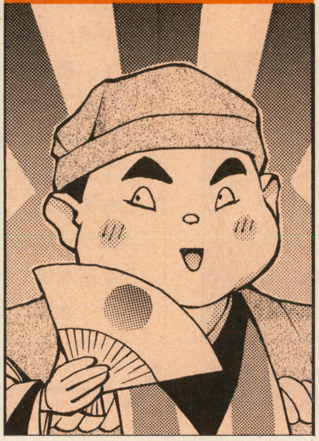
これが卒業仙人だ

さぁさぁみんな見てくれ、かれらがこんどの卒業仙人だよ。女好きな男もいれば、とっぽそうなネーチャンもいたりして、またもやヘンな4人が勝ち残ったよ～ん。

真琴仙人

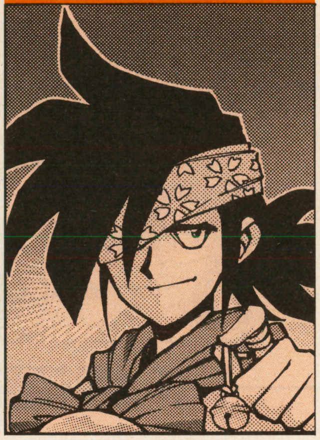
⬆宝物・雷鳴鼓を叩きながらの参上だ。性格は女好きだそうだが、デート中でも興奮すると太鼓をたたきそうである。

おめでた仙人



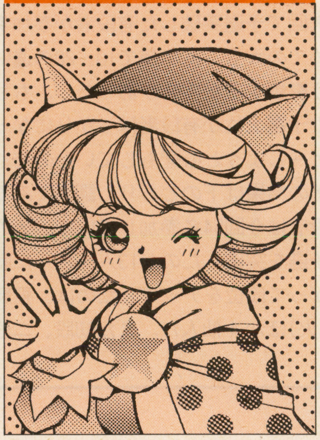
⬆ふくよかな頬、ぽっちゃりした体型にだまされてはいけない。目が笑ってないだろう。油断するとアブナイやつなんだ。

侍仙人



⬆彼がなぜ独眼になったのかはわからない。胸の大鈴といい目つきといい、なにかとナゾの多い仙人である。

永久パターン防止仙人

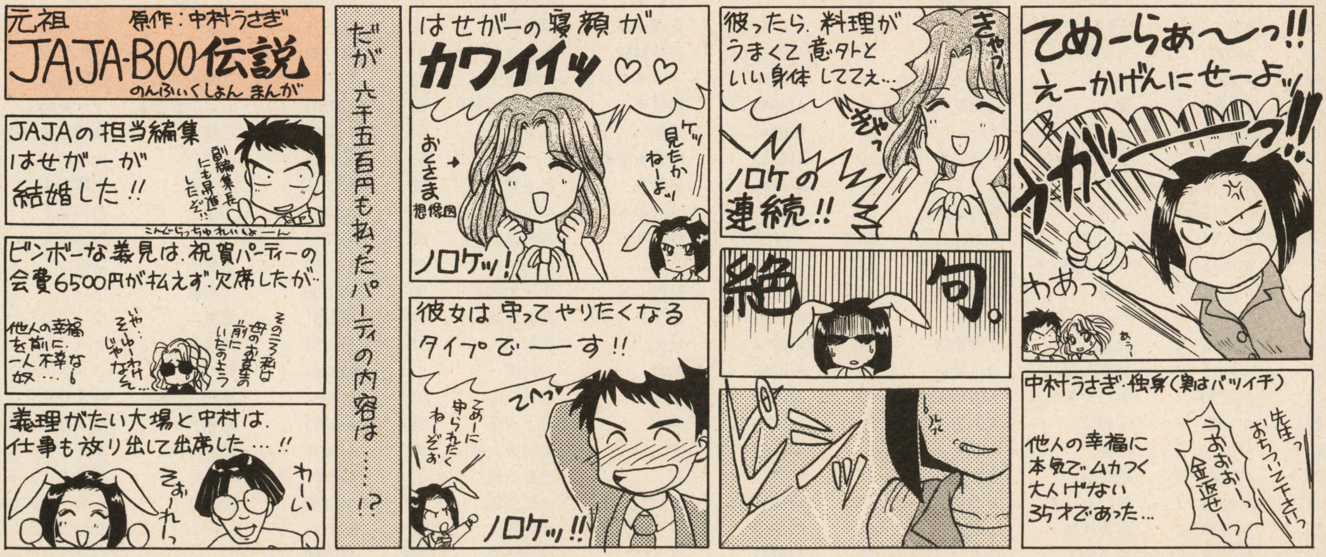


⬆うっ、大変だ！　ひとりファンタジーしてるゾ。どっか他のゲームから間違えて来たとしか思えんぶりっこスマイルだ。

では勝ち残った4人の性格・特徴などをみてみよう。

4人のなかで、まずはっきりしているのは真琴仙人とおめでた仙人。真琴は見ためはともかく、ひたすら女、オンナ、♀というスケベ仙人らしい。木仙のくせに飛天丸(ひてんまる)より雨月姫(うげつひめ)や蛇々姫(じゃじゃひめ)のほうがいいというんだから困ったもんだ。おめでた仙人は、ニコニコ顔で相手を油断させといて、いきなし後からハグしちゃうとってもあぶない仙人だ。よい子のみんな！　ひとはみかけによらないぞ、気をつけよう。

あと2人はいまいちつかめないんだけど、得意技が先制攻撃とあったので、侍仙人は考えるより手が出てしまうカッとしてグータイプとみた。永久パターン仙人は、「やる事なす事、性格まですべて単純」なんだって。うひょ～、なーんも考えてない女だな。



COMIC／義見依久(玄武)

はみ出し仙人

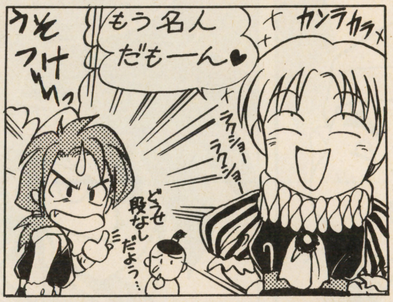
質問仙人／「攻撃力は仙術の効果と関係があるんですか?」(神奈川県　夢仙人)—攻撃力は格闘戦のときに使うだけで、仙術や宝物の効果や成否に関係してるのは気勁だよ。これが低いと術も多く使えないし、相手への効果も低かったりするんだ。みんな体力に多くふってるけど、仙人として大成したいならやっぱ気勁も重要。なんたって術は威力が大きいんだし。

質問したけど失格しちゃったゾ仙人／「イラストは絶対描かないとダメ？」（神奈川県　アイルトン仙人）――ま、書かないと入れてあげないとは言わないけど。でも、もしベスト4とかに入ったらどーする？　そのためにも仙人に似た有名人の写真貼るとか。それもダメだったら特徴を文書で書いてもいいや。ところでアイルトンよ、能力値の記入ミスで失格だぞ。

流派対抗仙術大

大会もこれで３回目。そろそろ参加するほうもシステムに慣れてきたとみえて、今回はいままで以上に術が飛び交う、とても激しい予選となった。なにしろ第１回大回で予選突破した有段者が参加する初めての大会。基本値で10～20の違いがどう影響するか興味があったし、もし優勝や予選上位が有段者ばっかりになったらどーしようと心配もしていたのだ。

その結果は下のとおり。調べてみると有段者は今回54名参加していて、そのうち予選を突破したのが13人。さらに勝ちあがって段位をアップしたのは、飛鳥仙人（火）ほか４仙人だ。まだ初段、二段クラスとはいえ、これをみてもやはり一般人より高率で予選突破を果たしている。このぶんだと、次回あたりには有段者から優勝・準優勝がでるかもしれないぞ。ＩＤ仙人の力はあなどりがたしだ。



段位について　有段者は基本値が変わる

段位は予選を通過した全員に送られる資格です。最低で初段、さらに決勝トーナメントで勝ち残った順位に応じて二段以上が各仙人に与えられ、それぞれ次回からは右の表のような基本値で参加できるので注意しよう。

段位と基本値の関係

段位	基本値
初段	160
二段	170
三段	180
四段	190
五段	200
六段	210
七段	220
八段	230
九段	240
名人	250

予選通過仙人

ID発行のみなさんへ

自分のＩＤ番号と段位はひかえをとって、次の応募のはがきにはそれらを必ず書いてください。なお他人のＩＤなどで応募しても入力時に確認するので失格となります。

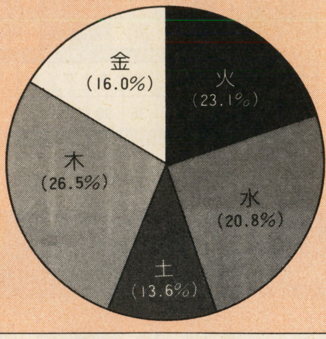
決勝No.	ＩＤ	段位	仙人名	本名・ペンネーム
5	AI0023	3	玉石	浜田克史
6	AI0026	3	工事ではない小路	小路義人
7	AI0050	2	伍六三一	魔術師コロサイ
8	AI0056	2	飛鳥	柳田良
9	AI0205	3	オタクな	木下祐樹
10	AI0206	3	快燃焼聖騎士龍将	FIGHT GO2
11	AI0207	3	九王礼留	服部勝
12	AI0208	3	ンニン	どこからよんでも
13	AI0209	2	聖人	藤田晃
14	AI0210	2	ジュリアロバーツ	プリティー・ウーマン
15	AI0211	2	土竜軒岩石	伊藤好孝
16	AI0212	2	岩心体	はあ？
17	AI0213	2	沙弥	藤村裕美穂
18	AI0214	2	コルク	橋本雄二
19	AI0215	2	邪虎太郎大明	タイガーV
20	AI0216	2	花蝶	渡辺繁樹
21	AI0217	2	今日からオレは!!	サスケ
22	AI0218	2	除健	今橋健悟
23	AI0219	2	紫電雷華	山口之孔
24	AI0220	2	ナハシスト	平成のカオスヒーロー
25	AI0221	2	牙怒琉	矢島忍
26	AI0222	2	美麗	超竜神
27	AI0223	2	臥流魔	高倉秀之
28	AI0224	2	何にもしま	Xです
29	AI0225	2	臥竜鳳雛	小畑倫央
30	AI0226	2	やまちん	やま
31	AI0227	2	紫阿弥氷	荒木光喜
32	AI0228	2	魔氷	雪之丞
33	AI0229	2	珠羅取酒守	高坂淳一
34	AI0230	2	鶴葉	冨田英津子
35	AI0231	2	亜沙希	佐藤公俊
36	AI0232	2	清蓮堂水華	陣内昌也
37	AI0234	1	無敵の	ぷよぷよ
38	AI0235	1	モアーラー	オーモーナーガー
39	AI0236	1	氷水	鈴木浩一
40	AI0237	1	土火月丸	高橋健二
41	AI0238	1	マッシュルーム	きのこ大魔人
42	AI0239	1	怪無	怪しくない人
43	AI0240	1	北斗	木谷徹男
44	AI0241	1	ヒビキ	小堀陽子
45	AI0242	1	死瑠土羅	魔火呂仁
46	AI0243	1	谷啓林館	カネカシーナ
47	AI0244	1	ベロベロン	大坪竜太
48	AI0245	1	独眼鬼	すちゃらかKID
49	AI0246	1	阿里	和久浩之
50	AI0247	1	中華風熊猫	チャイニーズパンダ
51	AI0248	1	風界竜	島峯誠
52	AI0249	1	リカルド	ALAIN
53	AI0250	1	PIYOPIYO	宮野健治
54	AI0251	1	カメン	オレのコーナー
55	AI0252	1	紅無	千代大樹
56	AI0253	1	温泉スライム	義流牙滅王
57	AI0254	1	壮牙	松井和人
58	AI0256	1	風林	八兵衛
59	AI0257	1	陽炎	稲村一裕
60	AI0258	1	月海	井上清信
61	AI0259	1	ダンボ	高岡慎太郎
62	AI0260	1	柳	土屋祐輔
63	AI0261	1	アホな	山田康陽
64	AI0262	1	ラヴィアース	藤井友良
65	AI0263	1	ブラウン	高橋宏章
66	AI0264	1	推敲	御崎淳子
67	AI0265	1	爆龍	吉田有宏
68	AI0266	1	キザ水魔	袴田勇介
69	AI0267	1	霞刃	乱蔵
70	AI0268	1	お地蔵	お地蔵さん
71	AI0269	1	薩騎亜	ラクシュの騎士
72	AI0270	1	うるる	海口奈津子
73	AI0271	1	小東夷	吉川雅人
74	AI0272	1	龍神丸	岡田国也
75	AI0273	1	赤糸結超絶愛力湧	湯川豊久
76	AI0274	1	西城です	堀内一寿
77	AI0276	1	鷹風	風忍
78	AI0277	1	大木	山田俊幸
79	AI0278	1	デーモン	ALAIN
80	AI0279	1	沢庵	中村佳史
81	AI0280	1	大バカ	鈴木秀徳
82	AI0282	1	フロル	赤松重人
83	AI0283	1	しけてますよ	末永英慈
84	AI0284	1	花鹿	海老原なつる
85	AI0285	1	おやじ	山本大地
86	AI0286	1	美水鏡	大闢正史
87	AI0287	1	炎龍	市川享生
88	AI0288	1	梵天	Casta Diva
89	AI0289	1	水竜	謎の少年
90	AI0290	1	火炎竜	グレイ
91	AI0291	1	鸞鳳	ランポウ
92	AI0292	1	天地丸	ナッシュ
93	AI0293	1	麒	さつきchan
94	AI0294	1	麗奈 留美水	島津知幸
95	AI0295	1	浮夢	千葉雄大
96	AI0296	1	GYAOGYAO	隼田洋佑
97	AI0297	1	そこそこの	東京コーヒー
98	AI0298	1	がろう	スーパーネオエクスデス
99	AI0299	1	1000人	Theエルビス
100	AI0300	1	T-	LAWヒーロー

会第3回結果発表

仙人データBOX

この円グラフもだいぶバランスがとれてきた。とくに土仙の人気がじわじわと伸びて13.6%。2ポイントあまりの成長だ。トップはあいかわらず木仙だが、ここにきて火仙も追い上げている。次回は逆転か？

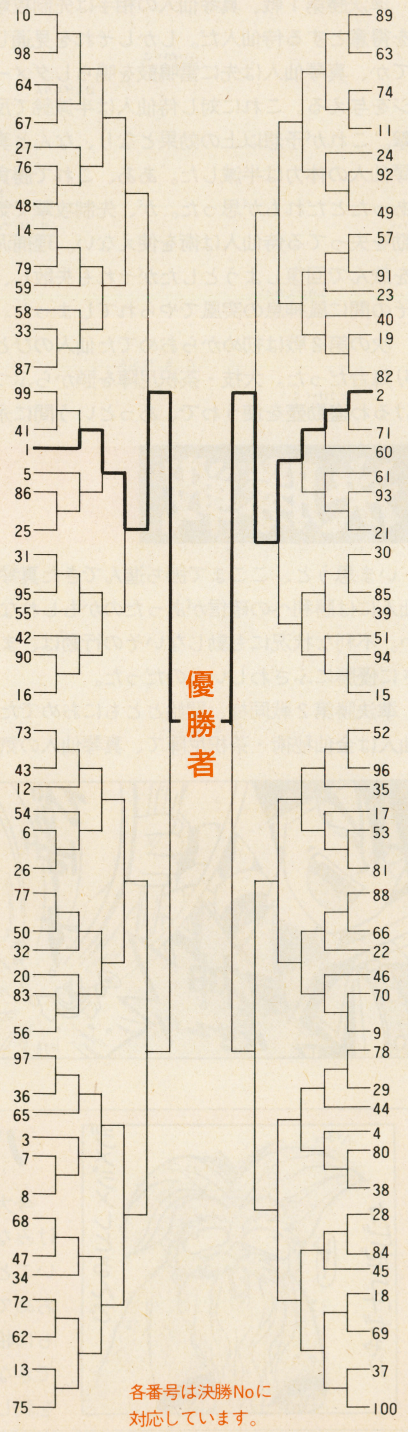
〈応募数に占める各流派〉



予選トップ成績者

火	**カメン仙人** オレのコーナー／352点	得意技：連続攻撃 弱　点：納豆
水	**魔　氷仙人** 雪之丞／226点	得意技：魔氷キック 好きな物：かき氷
土	**土火月丸仙人** 高橋健二／300点	得意技：逃げること 弱　点：ネズミ
木	**風　林仙人** 八兵衛／200点	得意技：特にナシ 弱　点：難しいこと
金	**沙　弥仙人** 藤村裕美穂／260点	得意技：回し蹴り 好きな物：みそダンゴ

決勝トーナメント組み合わせ



またまた〈もののけ〉図鑑

まだカン違いしてるひとがいるみたいだけど、予選は仙人同士でやるわけじゃないぞ。予選スコアは、〈もののけ〉とよばれるこんなモンスターを、自分が倒されるまでに何体やっつけるかで競い合うのだ。このために召喚された〈もののけ〉はただいま13体。下の2体はなかでもベテランの〈もののけ〉でなかなか手強いやつらだ。

⬆もののけ会員番号002「蛮仙龍」。もとは天仙の乗用龍だったが、気性が荒いためデューダした。

⬆もののけ会員番号003「魔爪猿」。人間になるのが夢の女猿。マニキュアした長い爪でひっかく。

はみ出し仙人

それからが知りたい仙人／「卒業した仙人は小説登場後ど－なるの？」（大阪府　酔虎伝人）――ホントにど－なるんでしょうね。ふつう卒業後は就職か進学ってとこでしょうが、バルタンにもよくわかりません。次のゲーム＆小説に何名かは登場するってうわさもありますが……ホントかな。でも卒業名簿は残ってるから、いつか同窓会をやりたいとも思ってます。

はみだし仙人

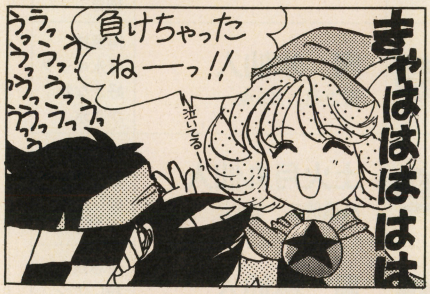
ほのぼの感想の仙人／「物語の先が読めず、笑いながら楽しく読ませてもらってます」（神奈川県 星名雷木仙人）──先が読めずねぇ。そーでしょう、そーでしょう。この間うさぎ先生に確認したら、本人でさえ次回の展開を考えずに書いてるそうですから、常人に読めるわけがない（笑）。でも、そろそろ物語も終わり。先生、結末ぐらい構想にあるでしょうね？

ハイレベルな対決の準・決勝戦

準決勝　真琴仙人、風神息で侍仙人を撃破　永久仙人はおめでた仙人に完敗

準決勝第１戦、真琴仙人の相手は先制攻撃を得意とする侍仙人だ。しかしそれを見通してか、真琴仙人は先に雷鳴鼓を鳴らしダメージを与える。これに対し侍仙人は半減鈴で反撃。これが予想以上の効果となり、なんと真琴仙人の体力は半減した。ああ、これで勝負あったとだれもが思った。が、先制攻撃で気勁を失ってる侍仙人は術を使えない。理補泥を飲んで回復しようとしたがそれも失敗し、その間に風神息の突風でやられてしまった。

次の第２戦は初めからおめでた仙人のひとり舞台だった。大技・荼枳尼陣を頭からぶつけるわ盗勁壺を使うわで、あっという間に永久（略）仙人の気勁を削ぐと、半減鈴や鉱炉溶融での連続攻撃だ。これには準決勝まで上がってきた永久仙人もなすすべがなく、いいところがないまま決着は着いた。



〈残念決勝進出ならず〉

侍　仙人			
決勝No.3	（大阪府　徳山敬司）		
流派	土		
体力	120	攻撃力	110
気勁	30	防御力	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9
82		30	81	80		30		

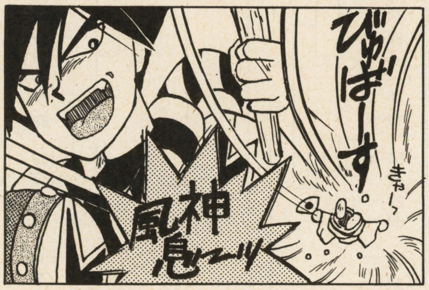
永久パターン防止仙人			
決勝No.4	（東京都　亜騎寒）		
流派	土		
体力	70	攻撃力	10
気勁	80	防御力	60

1	2	3	4	5	6	7	8	9
82	36	80	81	36	30	30		

決勝戦　技の達人・おめでた仙人の猛攻をくぐり抜け真琴仙人勝機をつかむ

いま思うと、ここまで勝ち進んできた真琴仙人には勝利への確信があったのかもしれない。不利な状況にも動じないその行動は、まさに優勝にふさわしいものだった。

準決勝第２戦同様、開始とともにおめでた仙人は金仙秘術・荼枳尼陣で、真琴仙人の気



勁に44Ｐものダメージを与えた。残り11Ｐ。このままでは永久仙人の二の舞だ。しかしここで真琴仙人は、慌てずに縛仙索で次の攻撃を封じてしまう。うっ。思い通りにいかない展開に、おめでた仙人の脳裏に不安が走る。しかしここで考えている暇はない。ならばと半減鈴でさらなる攻撃だ。知りつつもこれを避けられなかったのか真琴仙人。体力がまたも半減の大ピンチ。気勁もないし次の一発をくらったらおしまいだ。でも冷静な真琴仙人は、準備した宝物・盗勁壺でおめでた仙人の気勁を奪い、反対に自分の気勁を回復して180度形勢を逆転させる。そして慌てふためく相手に向かって、満身の気をこめて風神息を放ち、確実に勝利を引き寄せたのだった。

真琴仙人			
決勝No.1	（兵庫県　はらまき）		
流派	木		
体力	95	攻撃力	80
気勁	55	防御力	15

1	2	3	4	5	6	7	8	9
86	68	40	69	45		40	45	

おめでた仙人			
決勝No.2	（広島県　シンシン）		
流派	金		
体力	60	攻撃力	10
気勁	90	防御力	50

1	2	3	4	5	6	7	8	9
55	69	82	50	50	72	52	52	52

バルタン校長の寸評

今大会は見応えがある試合が多かった。それだけみな仙術にたけてきたと、いえるじゃろう。よいことである。勝ち残った４人でいえば、とくにおめでた仙人の作戦はなかなか見事だ。開始とともに相手の気勁にむけての徹底した攻撃。なにもできなくなったところへ、鉱炉溶融などでとどめを刺しにいく。その熟達した作戦には、さすがのバルタンもうなってしまったぞ。おしくも優勝は逃したが、準優勝の栄誉とともに仙術技能賞も特別にさずけよう。

優勝した真琴仙人はバランスのとれた術と宝物の配置でうまく勝利をつかんだな。準決勝の侍と永久パターン防止仙人もよくやったが、残念じゃったな。とくに永久パターン仙人はまったくいいとこなかったが、それでも準決勝まできたのだから実力はあるはず。胸をはってよいぞ。

流派（クラス）対抗仙術大会の公式ルール

ゲームの遊び方

〈仙人をつくる〉

1. 仙人の名前と流派を決める。
2. 体力と気勁を決める。
3. 攻撃力と防御力を決める。
4. 作戦をたてる。

↓

132Pのはがきを送る

↓

予　選

↓

決　勝

↓

優勝者決定

1．参加のしかた

このゲームは、自分の仙人を作り、それを闘わせる読者参加型対戦ゲームです。

ゲームに参加するためにはまずあなたの仙人が必要です。仙人には流派や体力、気勁などの能力値が決められていますから、みなさんはそれを自由に割り振ってオリジナルの仙人を作ってください。

仙人ができたら、とじこまれている応募はがきに必要なことを書いて、締切までに編集部に送ります。編集部では、全国各地から送られてきた仙人たちを集めて、仙術大会を開きます。

大会はまずそれぞれの流派内での予選からおこない、その上位者20名だけが決勝戦に進めます。次の決勝戦は20×5流派＝100名でのトーナメント制で、ここでその回の優勝者、準優勝者などが決まります。その経過と結果については2号先の誌上で発表していきますから楽しみに待っていてください。

注意！―いままではベスト4まで残った仙人は衣谷先生のイラスト入りで、小説に登場しましたが、今回だけは優勝者ひとりだけが蛇々姫まんがに登場することに変更します。

2．仙人キャラのつくりかた

では実際に、仙人キャラを作ってみましょう。初めに流派をひとつ決めてください。流派は、あとあと仙術や宝物とも関係しますからよーく考えて選びましょう。

次に能力値ですが、下のように体力、気勁、攻撃力、防御力の4つがあります。

●体　力

その仙人がダメージを受けると減っていきます。これが0になったら負けです。

●気　勁

仙術に関係する能力です。仙術を使うとその分だけ減っていきます。もちろん0になるともう仙術は使えません。

●攻撃力、防御力

この2つは格闘戦のときに使う能力です。

キャラクターを作るときは、まず基本値（初めはみんな150）を〈体力〉と〈気勁〉に割り振ります。次にその体力を〈攻撃力〉と〈防御力〉に振り分けます。

つまり基本値＝体力＋気勁、体力＝攻撃力＋防御力ということになりますから注意してください。それぞれの能力値に最低必要な数字は、体力、気勁が20、攻撃力、防御力が10です。あとはどんな割り振り方をしようとまったく自由です。

3．作戦について

仙人キャラができたら作戦を考えます。すべての闘いは、ボクシングと同じようにラウンド制で9ラウンドです。このラウンド中に仙術や宝物（アイテム）を使って相手を攻撃したり、または相手からの攻撃を防ぎます。だからどのラウンドで、どんな仙術や宝物を使うかを考えるのがここでいう〈作戦〉です。

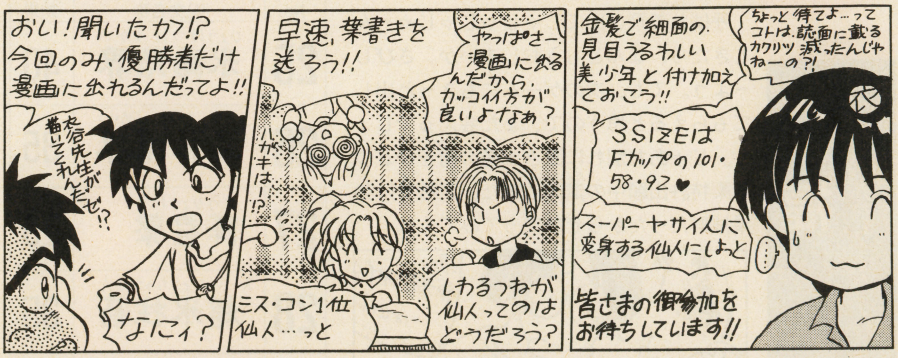
ただし、使える仙術は自分の流派のものだけで他の流派のものは使えません。また、その術を使うのに必要な気勁は決められていて（次ページ参照）、術を使うとその分だけ仙人の気勁が減らされます。つまり持ってる気勁値分しか術は使えないというわけです。ただし、気勁値は次の闘いでは元に戻ります。

宝物は、流派の指定があるもの以外は、どれでも好きなものが使えます。ただし最高3回までしか使えません。4つ以上選んでも無視されます。（図－1参照）

仙術も宝物も使わないラウンドは、自動的に格闘を選んだとみなされますから、空白のままにしておいてOKです。

（図－1）

ラウンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9
行動	10	61		12		67	70		10
	↑ 1ラウンド目に仙術の10を使用	↑ 2ラウンド目に宝物の61を使用	↑ 空白は格闘戦を選択〈以下同〉	↑ 4ラウンド目に仙術の12を使用		↑ 6ラウンド目に宝物の67を使用	↑ 7ラウンド目に宝物の70を使用		↑ 9ラウンド目に仙術の10を使用



（今回応募した人の結果は第16号に掲載されます）

※採用になった仙人、アイテムの著作権は（株）メディアワークスに帰属します。

はみ出し仙人

うひゃ、衣谷先生ったらまた力いれて描いてますね。そういえば偶然にもこれまでの卒業生はすべて手描きイラストのハガキばっか。競走馬の写真が貼ってあったり、よくわかんないモノ描いてるハガキもあるんだけど、そーいうヘンなヤツが上がってこないのは残念だ。そんな素材が先生の筆でどんなキャラ絵に化けちゃうのか、ぜひぜひ見てみたいんだけどなぁ。

仙術 最終回はまんがで登場だ

みんなやっとゲームになれてきたところで突然だが、なんと仙術大会への参加募集は今回で終了なのじゃ。ふぉふぉふぉふぉ（笑ってる場合じゃないって）。面白そうだからこれから初めようと思った者には悪いが、そろそろ夏休みの予定もたてなきゃならないし、紫外線はお肌に悪いしと、校長もまあいろいろと都合があるのじゃよ。

そーいうわけで長らくやってきたこの仙術大会もいよいよ最終決戦。最終というからにはなにか花火をあげたいということで、今回応募分の卒業は１名のみとし、次々回に掲載される衣谷仙人が描くところの「蛇々姫大マンガ」に登場してもらうことにした。いつもより狭き門だが、なんたってマンガキャラになるんだからがまんしなさい。

また、そのあとの蛇々姫ゲームについては次回発表するぞ。

仙術目安箱

Q 1試合ごとに体力などは全部回復するのか？

A はい、そのとおり体力も気勁も次の試合のときには回復し元に戻る。術を使って気勁が減ったりするのはその試合だけだから、作戦をたてるときには、あとの試合のことなどを考える必要はない。存分に使え。

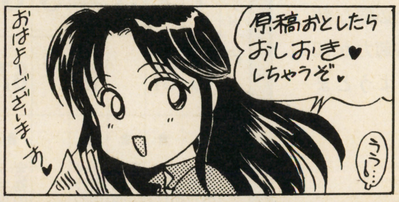
Q 結界でも効果が低いと敵の術に破られる？

A いいとこに気がついたな。今のところ試合をみてるとそんなことは少ないが、自分の結界があまり効かなくて、反対に敵の術の効きがいいと〝おこぼれ〟をくらうことになるぞ。まあ効果が高い結界ならその確率も低いが。

火仙 派手な攻撃でハートに火をつけちゃう!

代表 ボンビー佐藤（ナゾの美人編集者）

火仙のチアガール・ボンビー佐藤が急病のため、パシリ魔人梅田（仮）がお送りします。「派手にやってね♡」って電話があったので、「爆炎炊飯（ばくえんすいはん）」と「爆炎魔神（ばくえんまじん）」をかまして「火龍斬（かりゅうざん）」で、ドカッとあたり一面火の海だ！ ついでに治療費で佐藤さんちの家計も火の車？ みんな、がんばろうね。

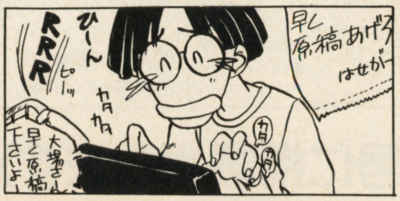


No	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
10	爆炎魔神（ばくえんまじん）	25	20	攻撃	偉大な天空の魔神の炎は全てを焼きつくし、周囲に何も残しはしない。そりゃもちろん、燃えないゴミだけは燃やしちゃいかんぞ！
14	劫火結界（ごうかけっかい）	30	10	結界	文字どーりっ、炎で自分をぐるりと囲む結界だ！ 名前のとーりすばらしくゴーカな眺めだぞ。わっはっはっは。あちち。
16	火龍斬（かりゅうざん）	25	25	攻撃	火炎の龍が、我らの敵をバラバラ斬り裂いたうえに原型さえもわからない炭にしてしまう。説明してるだけでもカンドーする美しい術。
17	真火炎箭（しんかえんせん）	20	10	攻撃	「火炎箭」のパワーアップ・ヴァージョンじゃ！ 気勁が倍になっておるが、効果も倍になっとるから、コレはキク～術なのだ
18	爆炎炊飯（ばくえんすいはん）	55	15	攻撃	爆発的な炎で、動物の内側の水分をフットウさせる恐るべき術だ！ 人呼んで、はじめちょろちょろなかぱっぱの術……!?

水仙 最終兵器・濁奔流撃がオレの置き土産だ

代表 大福（ナゾの赤貧ゲームデザイナー）

呼ばれて飛び出てじゃじゃじゃじゃ～んときたら、なんともうおしまいか。さびし～よう。でも、次のゲームにもきっと出してもらえると思うので、また会えるでしょう。じゃあお別れに置き土産の術をひとつ。新案特許出願中の濁奔流撃（だくほんりゅうげき）だ。実験では効果抜群だったからぜひ使ってみてくれ。



No	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
25	氷結結界（ひょうけつけっかい）	40	20	結界	仙界最高の堅さを誇る結界じゃ。現在のところは、この結界を上回るモノはナイ！ これさえあれば攻撃なぞいくらきても恐くない。
26	迷霧結界（めいむけっかい）	35	15	結界	仙人さえ迷子になる濃い霧で攻撃を避ける。ちと問題があるとすれば、自分も迷子になって敵を見失うトキがあるコトじゃな。
27	降雹撃（こうひょうげき）	20	10	攻撃	握り拳の大きさの雹で、相手の頭をタコ殴りにする仙術だ。こんな大きさの氷の固まりをぶつけられると、かなり痛いらしいぞ。
28	超氷柱箭（スーパーひょうちゅうせん）	35	20	攻撃	我が派の最大の攻撃仙術じゃ！ 以前の「氷柱箭」の強化型だが、凶悪さは単なるパワーアップとは一味ちがう切れ味ぞ！
29	濁奔流撃（だくほんりゅうげき）	20	35	攻撃	大福大仙人考案の最も新しい仙術じゃ。まぁ、見ての通り、濁った水がドドーッと押し寄せる術じゃが、ちと気勁のワリに……。

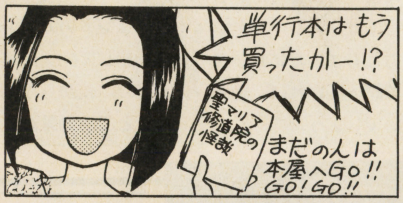
はみだし仙人

もっと発表を！仙人／福井県の冥罰仙人を初め、多くの仙人から「百名だけじゃなくてもっといっぱい発表してくれ」の声が届いている。それに応えたいのはバルタンもいっしょ。できたら五百名くらいワーッと発表したいとスタートから思っているのだ。でも、ページは限られているし、はせがーは「文字ばっかしじゃダメよ」とかいってウンといってくれない。↗

土 仙　恐怖の胃袋攻撃で他流派を食いつぶせー！

代表
中村うさぎ
（ナゾのお笑い作家）

今月は、優勝こそ逃したものの、４名の卒業者のうち２名までが土仙！　うーむ、なかなか優秀な成績じゃねーか。こーなったら質より量で勝負だぜ、みんなっ！　しかも今回登場の新仙術は、敵を食い物に変えちゃうとゆー、土仙ならではの胃袋攻撃。ライバルをひとり残らず食っちまえーっ！

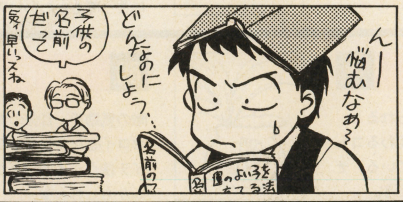


No	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
30	流星雨飛（りゅうせいうひ）	30	20	攻撃	小さな隕石を雨のように降らせる、ハデさではドコにも負けない術だ！　それなのに、なぜ我が流派は人気がナイんだろーなぁ？
34	地裂結界（ちれつけっかい）	30	10	結界	越えることが不可能な裂け目を大地に作り出す結界だ。これを越えることができるのは、ヘナチョコ仙術じゃ絶対にムリだぞ！
36	重力波斬（じゅうりょくはざん）	35	40	攻撃	仙界の大地の力を利用させてもらう、最も豪快な仙術だ。コイツを耐えることができるヤツはそうはイナイといわれている。
38	溶岩奔流（ようがんほんりゅう）	30	15	攻撃	どとーのごとくせまり来る溶岩をよけるコトが、おぬしにできるかな？　コイツは必要な気勁のワリにケッコウ強力なのだぞ！
39	悪食貪欲（あくじきどんよく）	50	10	攻撃	我が土仙の最強にして極秘の仙術だ……コレは、あらゆるモノをスバラシク美味しそうな食事に変えて食べてしまうヘンな術なのだ

木 仙　初優勝の勢いで今回もとばす！　ずぴゅー！

代表
はせがーJETしん
（ナゾのバカ編集者）

わははは、どーだ俺様が登場したとたんに優勝したぞ!!　しかも名前が俺の名と同じ、真琴仙人とはなおめでたい！　勢いに乗って今回も優勝をねらうぞ。特に新しい仙術は用意してないが、雷神拳（らいじんけん）、風神息（ふうじんそく）と、最強の回復術＝薫風快癒（くんぷうかいゆ）の組合せをもってすれば、他の流派など『へ』でもないわ。がははは。

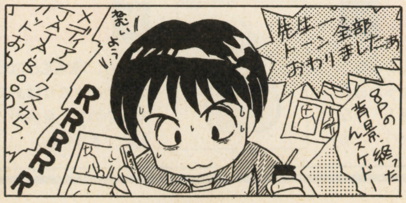


No	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
40	雷神拳（らいじんけん）	30	20	攻撃	拳にこめた電撃を相手に叩き付けるとゆー、最も人気と効果のある仙術といっても過言ではあるまい。ま、当然といえば当然だな。
45	風神息（ふうじんそく）	25	15	攻撃	ロの中に召喚した風神の力を利用して、暴風を吐き出す術。未熟モノが使うとたんなるクシャミにしかならないので注意せよ！
46	薫風快癒（くんぷうかいゆ）	50	30	回復	木仙の奥義、自然とともにあれば我らは無敵だというコトの証明だ。まぁ、風の吹かない日にはどーにもならんコトもあるがな。
47	薔薇女王（ローズ・クイーン）	20	10	攻撃	クロウトにはウケがいいらしい仙術だ。ただし、男が使っているトコだけは見たくナイとのモットモな意見が出ている。
48	爆雷地獄（ばくらいじごく）	50	35	攻撃	爆発してるようにしか見えないほど、ハデに雷を起こす最強の術。チト疲れるが、効果はデカイぞ！　モノドモ、ガンガン戦え！

金 仙　みんな、ワタシに金仙を描かせてくれ～

代表
衣谷 遊
（ナゾの変態マンガ家）

ようわからないうちにもう最終回だそうですが、なんでも今回の卒業生は私のまんがに登場するとか。だったらやっぱり身内の金仙しか描きたくない！　そこで強い術をコネ(笑)でもらいました。金神七殺（こんじんしちさつ）です。これでぜひぜひ優勝を。あ、それと横に変態とかありますがそんな覚えないすょ。



No	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
50	鉱炉溶融（こうろようゆう）	30	25	攻撃	鉄を溶かす溶鉱炉に敵をブチこむ術だ！　これに耐えるのは他派のヤツには絶対にムリだな。もはや、我が派に敵はナイ！
55	荼枳尼陣（だきにじん）	50	40	攻撃	我が金仙派の秘術。ダキニ天に仕えるおキツネ様を召喚して、敵の気勁を吸い尽くす。しかし術が術だけに、未熟だと自分が危険だ。
56	気勁断破（きけいだんぱ）	20	20	攻撃	相手の気をそいで仙術を封じる仙術だ。最近、急増している体力バカの仙人には特に有効だ。なにしろ気勁は仙人の基本だからな。
57	剣牙撃（けんがげき）	25	15	攻撃	少ない気勁で、効率のよい攻撃をおこなうには最適な仙術。まぁ、我が金仙派の攻撃ではジャブといったタイプではあるが。
58	金神七殺（こんじんしちさつ）	50	50	攻撃	鬼門を開いて、最大最悪の金神を呼び寄せる大ワザ。この神様は好き放題に暴れ回るので、注意しないと7回も殺されてしまうのだぞ！

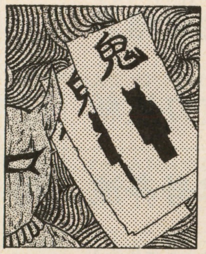
はみ出し仙人

、だからもっと人気がでて盛り上り、ページが増えないと実現はちょっと不可能なわけ。人気さえでちゃえば、結婚して得た人望と副変酋長？　あ、じゃなかった副編集長になったハセガーの政治力（んなもんあるのか？）で増ページして、イラスト入りでバンバン発表できると思う。て、ことはすべては、はがきにかかっているのだ。みんなもっと応援してくれぇ。

宝物 これが見納め宝物表だ

あの懐かしの宝物は？

今回ナゾがわかったのは「出鬼符（しゅっきふ）」と「駆鬼符（くきふ）」。この護符の効果が報告された。なんでもこの２枚は順番に使わないとその効果が現れないようにできてるらしい。初めに出鬼符で鬼を呼び出し次の駆鬼符で操るのだ。そうすれば相手の体力と気勁を大きく減らせるというが、残念ながらそこまで成功したという話は伝わっていない。難しすぎて使いこなせなかったようだ。



宝物目安箱

Q 回復宝物はどのくらい回復するのですか？

A 宝物の効果はその宝物によって決まっているので一言ではいえないが、気勁・体力ともまあだいたい20以上って思っていれば、まず違わないでしょう。

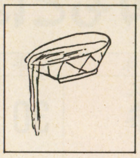
Q 動きを止める宝物のききめは1ラウンドだけ？

A 縛仙索のことだな。そう、先攻でも後攻でも１ラウンドのみ次の相手の動きを封じて完全に無効にできるんだ。だからうまくかけると、とても効果があるぞ。

宝物アイテムリスト

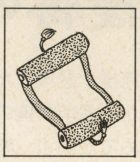
〈流派専用宝物〉

今回は、初心にかえってみたぞ。基本に忠実というのも重要なコトだからな。まぁ、基本といっても、威力は保証付きだから安心していい。



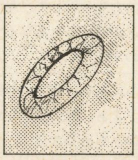
94 亀甲杯（きっこうはい） 水

玄武の甲羅を削ってつくった杯だ。ここに、湧いて出てくる酒を飲めばあらゆる攻撃から身を守れると言われているぞ！



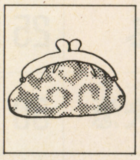
96 天狗巻（てんぐかん） 木

天狗の血で書かれた巻物なんだが、なんでも自分と敵の体力を入れ換えてしまうモノらしい。使い時が相当難しい。失敗するとただのマヌケ。



93 龍神環（りゅうじんかん） 火

龍神のウロコで作ったワッカ。これを投げて敵に叩きつける。もちろん、切れ味はバツグンだ。燃えながら飛んでいくフリスビーってトコ。



95 蝦蟇口（がまぐち） 土

見たとおりの、巨大なガマグチだ。飛んでる仙術や宝物をことごとく飲み込んでしまう、土仙に伝わる奥がふかい珍品宝物なのだ。

97 付九尾（つけきゅうび） 金

千年生きた狐の、九つに分れたシッポでつくった付けシッポだ。仙術や宝物の効果をなくしてしまう。それにとってもかわいいアイテムだ。

〈攻撃用宝物〉

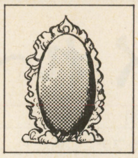
敵を倒すためだけに作られた、凶悪なアイテム群がこれ。選ぶ時は慎重に選んだほうが、後で後悔せずにすむぞ！

67 戮魂杖（りっこんじょう） 攻

普通の人間はこいつで殴られると、魂までも殺されて生まれ変わるコトもできなくなると言われている。それくらい強烈に痛いんだろう。

69 盗勁壺（とうけいこ） 攻

敵の気勁で、自分の気勁を回復するセコイ壺だ。効果は確実だが、イマイチ使うタイミングが難しいアイテムかもしれんな。

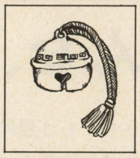


65 吸霊鏡（きゅうれいきょう） 攻

仙術掃除機とはよく言ったモンだ。強力な仙術をかけられた時にはとても強い味方となってくれる。まぁ、殴った方がマシなこともあるが……

68 縛仙索（ばくせんさく） 攻

ミョウに人気があるらしい。まぁ、たしかに、使い勝手がいいのかもしれないな。敵の動きを完全に止められるのがその秘密かな。



82 半減鈴（はんげんりん） 攻

体力に自信のない仙人が体力だけしか取柄のない仙人を倒すために開発したアイテムだ。どんな仙人の体力でも、半分に減らしてしまうぞ。

〈回復用宝物〉

勝利とは、生き残るコト。いくら相手にたくさんダメージを与えても、自分が死んだらジ・エンド、そーならないための宝物だ！

71 湧勁丹（ゆうけいたん） 回

これも、湧勁黄帝丹というリッパな名前があるらしい。救命丹と同様、昔のエライ仙人が考えただけあって気勁の回復は絶対確実。

80 理補泥（りぼでぃー） 回

残りの気勁を、まるで倍あるように見せかける劇薬。その性格上、気勁が無くなってから使っても全く効果がナイのが欠点か？

70 救命丹（きゅうめいたん） 回

雨頭救命丹が正しい名前。雨頭という昔のエライ仙人が作った体力回復の丸薬だ。確実な体力の回復だけは約束されている。

72 仙桃丹（せんとうたん） 回

仙界に伝わる驚異の桃まんじゅう。これを使って、勝利にいたった仙人は数知れず！　絶対にお得！　今なら３個セットで980円（ウソ）

81 紅魔蟲（あかまむし） 回

これも、理補泥と似たようなモノだ。このテのクスリはあまりカラダに良くないので、身体の弱い仙人にはお勧めできないな。

はみだし仙人

小耳な仙人情報／なんとちゃんとした予告もなく始まり、ちゃんと終わるのを前もって知らせないまま幕を閉じようとしている（お騒がせな）仙術大会であるが、蛇々姫まんがのあとはどーなるのか？　また仙術大会を開くのか、それともなにか新しい仕掛けやゲームが始まるのか。みなさま興味津々と思われるが、なんでも当小耳情報室がつかんだところでは……↗

〆切りまでに必ず送ってね 応募要項

SIDE-A

132Pについているとじこみはがきの書き方をここで詳しく説明します。最初はSIDE-A(表)から。右の図とあわせて読んでください。

①切　手

ここには必ず41円切手を貼ってください。そうしないとゲームに参加できません！
（注！　ポストに出す前に、切手が貼ってあるかをもーいちど確かめよう）

②あなたの住所

あなたの住所、郵便番号、電話番号を正しく見やすい字で記入してください。

③あなたの名前

必ずあなたの本名を記入します。ふりがなをつけるのも忘れずに。

ペンネームを使いたいひとは「PN」を頭につけて、氏名と別に記入しておいてください。ペンネームだけの応募は認めません。必ず本名も書いてください。

④あなたの年齢

あなたの現在の年齢を書きます。

⑤あなたの性別

男と女のどちらかに○をしてください。

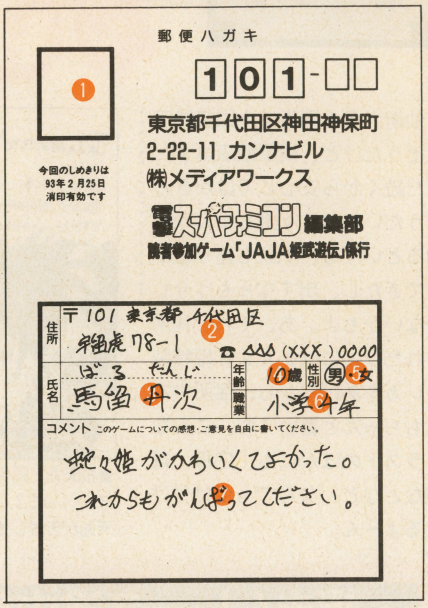
⑥あなたの職業

働いている方はご職業を、学生の方はいま何年生かをここに記入してください。

⑦ゲームについてのコメント

このゲームについて思ったこと、感じたこと、変えてほしいことなど、なんでも好きなことを自由に書くスペースです。

ルールなどでわからない、わかりにくいところがあったら、なるべく誌上で答えていきますから、いろんな質問・疑問もここにどんどん書いてもらって結構です。



SIDE-B

次はSIDE-B(裏)の説明です。ここはゲームに関係ある重要な項目がならんでますから、間違わないようによーく確かめながら記入してください。

①ID No.

前の大会で、予選を通過したひとだけに発行される番号を書くところです。関係ないひとはなにも記入しないでください。

②仙　人　名

仙人キャラクターの名前を8文字以内で書いてください。漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベットなにを使ってもかまいませんが、最後に「仙人」とつくことをお忘れなく。読みがなは必ずつけてくださいね。

③イラスト

仙人の似顔絵を描いて(貼って)ください。小説に登場する時に参考にします。

④流　派

火、水、土、木、金のうち、あなたが入りたい流派をひとつ選んで、その番号に○をつけてください。
（注！　○がしていない、または2つ以上に○がある場合は失格となります。）

⑤能力値

ルールにしたがって、まず基本値150を体力と気勁に分けます。それから体力をこんどは攻撃力と防御力に振り分けます。

体力と気勁は最低20、攻撃力と防御力には最低10なければなりません。また攻撃力と防御力の合計は、体力と等しくならなければなりません。各数字は、洋数字ではっきりわかりやすく書いてください。

例）150を体力と気勁に分ける。
体力＝85　気勁＝65
体力から攻撃力と防御力に分ける。
攻撃力＝40　防御力＝45

⑥作　戦（バトル）

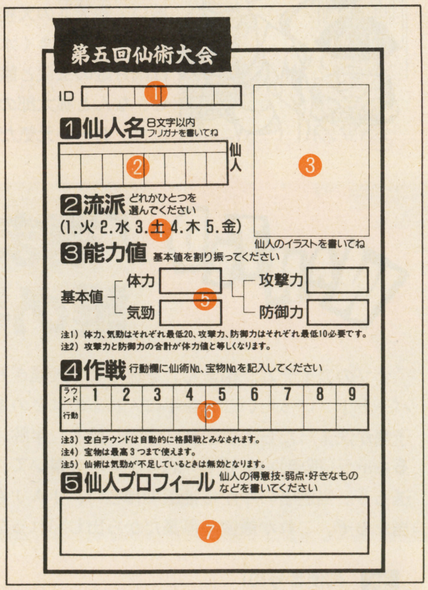
各ラウンドでおこなう行動を記入していきます。仙術を使う場合は仙術No.を、宝物を使う場合は宝物No.を表に記入してください。1ラウンドに1つの行動しかできません。

仙術は気勁が足らないときは無効となります。また宝物は最高3つまで使えます。

空白となったラウンドは、自動的に格闘戦をおこなうことになります。

⑦仙人プロフィール

ここは仙人の性格やくせ、弱点、得意技などを自由に書くスペースです。小説、イラスト、結果発表のときの参考にします。



ハガキの〆切りは7月9日(赤口)だよ

はみだし仙人

＼うさぎ大仙人、はせがー大仙人、大福大仙人は新たなる野望と無謀を胸に大改造計画を練っているらしい。なんでも「小説&ゲームという形や、蛇々姫ほかのキャラは残るとして、ほかはどんどん変えちゃうかも」だって。おいおいせっかくわかってきたのにまた変わるのかよ……しかしこの3人にまともな感情や理性は通じないのだ。ああ、どーなることやら。

はみだし仙人

うちわ仙人／うさぎ先生ひどいョ～事件のこと。前回の打ち合わせ。魔界タイムスの義見さんのまんがネタを「じゃココはあとでワタシが考えてFAXするからサ」とか調子よく言って帰ったのはいいんだけど、先生なんとそれっきり忘れたのだ！　義見さんは1週間も素直にFAXの前で待ったとか。「しょーがないんで勝手に描きましたけど」(義)ひ、ヒドイ！

憩いの店 桃源飯店

イラストの紹介ばかりでつまらないって？　んなこといってるやつはハガキを書けよ。ナイスなやつはイラスト以外でもどんどん紹介しちゃうぜ。

仙術大会の募集は今回で終了だそうだけど、桃源飯店はまだまだ続くから安心してはがきちょうだいね。蛇々姫もまんがになるというし、小説も盛り上がってきたし、出すならもう今しかないかもよ。あ、それと採用されたひとにはＪＡＪＡ姫特製テレカをあげるから、住所や本名もちゃんと書いてね。こんなイラストのほかにも、応援、疑問などなど、なんでも受け付けてるよ～ん。

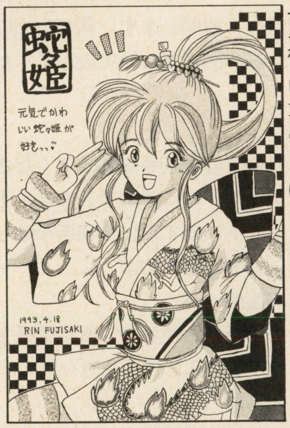
新潟県北蒲原郡／なるぴよさん

⬆飛天丸と雨月姫がくっついてほしいって？　そうなったら飛天丸が苦労しそうだけどね。

宮城県塩釜市／Y☆らいくさん

⬅ワー雨月姫がよ、よっぱらってる～。色っぽいぞ～。でもこのあときっと大暴れするぞ避難しろ～。

北海道名寄市／藤咲鈴さん

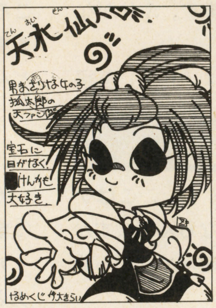


⬅すっきりした線で蛇々姫がとってもかわいく描かれてるね。レイアウトもばっちしだしうまい！

東京都練馬区／ルーノさん

⬆応援ありがとうルーノさん。魅槌丸の彼女の件、中村先生に伝えておくね。

愛知県西春日井郡／ZAKIさん



⬆狐太郎ファンのオリジナル仙人か。すばしっこそうだけど得意な術や技は？

千葉県市川市／九山きなこさん

⬆そーだよね時代はいま蠍軍団だよね。これからもおマヌケな彼らをよろしく。

福まんレース途中集計

おっと福まんレースもついに結果がでるときが来ましたね。主人公の蛇々姫の手に入るか、それとも……次回が最終回ってことでいまごろはがき書いてるひとも多いでしょうが、現在一番多いのは蛇々姫の龍神一族。続いて飛天丸の天狗一族が小差で2位。そして大きく水を開けられたのは雨月姫の玄武と餓魔一族なんだけど、なんと狐太郎の白狐一族が最下位だ。おーい元気だせ狐太郎。

WANTED 「福まん」は誰の手に

ナゾのアイテム「福まん」を巡っての大騒ぎもついにラストスパート！　いったいこれを手に入れるのはどのキャラ（一族）だ？　予想が決まったら、はがきに住所、氏名、年齢、性別、〈手に入れるキャラ（種族）〉〈なぜそー思うかを〉を書いて、下のあて先まで送ろう。当選者の中から抽選で10名に、ＪＡＪＡ姫特製テレカが当たるぞ。これが最後の募集だから出し忘れるなよ！

あて先
郵便番号101
東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部JAJA姫武遊伝「〇〇」係

流派別 仙人倶楽部

今回は水仙

水仙代表 大福 ゲームデザイナー

えいえい水仙のみんな読んでるか！　水仙といえば雨月姫。蛇々姫よりも人気があって、色っぽくて、礼儀正しくて、家柄もよい彼女を絶対応援しようじゃないか。なんたってオテンバ娘よりいま時代はお嬢様へ。雅子さんブームをみたってわかるでしょ。

そこでだ、我が流派は、カンペキに雨月姫に参っちゃってるファンを対象にした特別サポートチーム・雨月姫親衛隊を結成することとした。だから応援の声やイラスト、または雨月姫に似たひと・ものなどの写真などをどんどん送ってきてほしい。そーいうのが集まりしだい、雨月姫画廊なんかを開いてガンガン紹介するぞ。

次回のＪＡＪＡ姫は7月23日発売の13号に掲載！　次号はB&B

このマンガは132ページから逆向きでお読みください!!

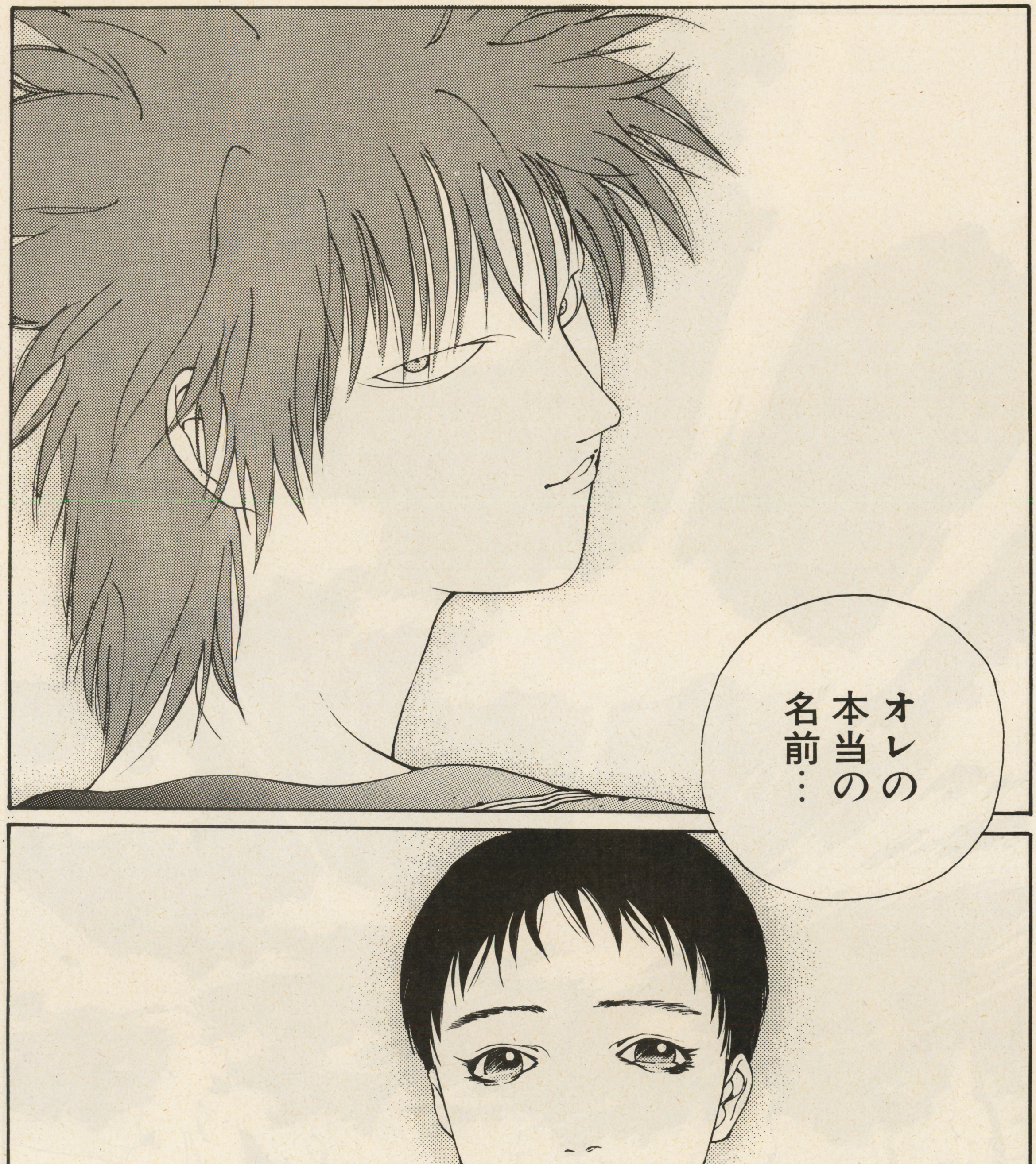
封印し続けた真の名をツクヨミに明かした聖神邪（セイシンジャ）……。
赤い砂漠ラ・ヴェンダでムーと出会うのは、もう少し先のこととなる……。

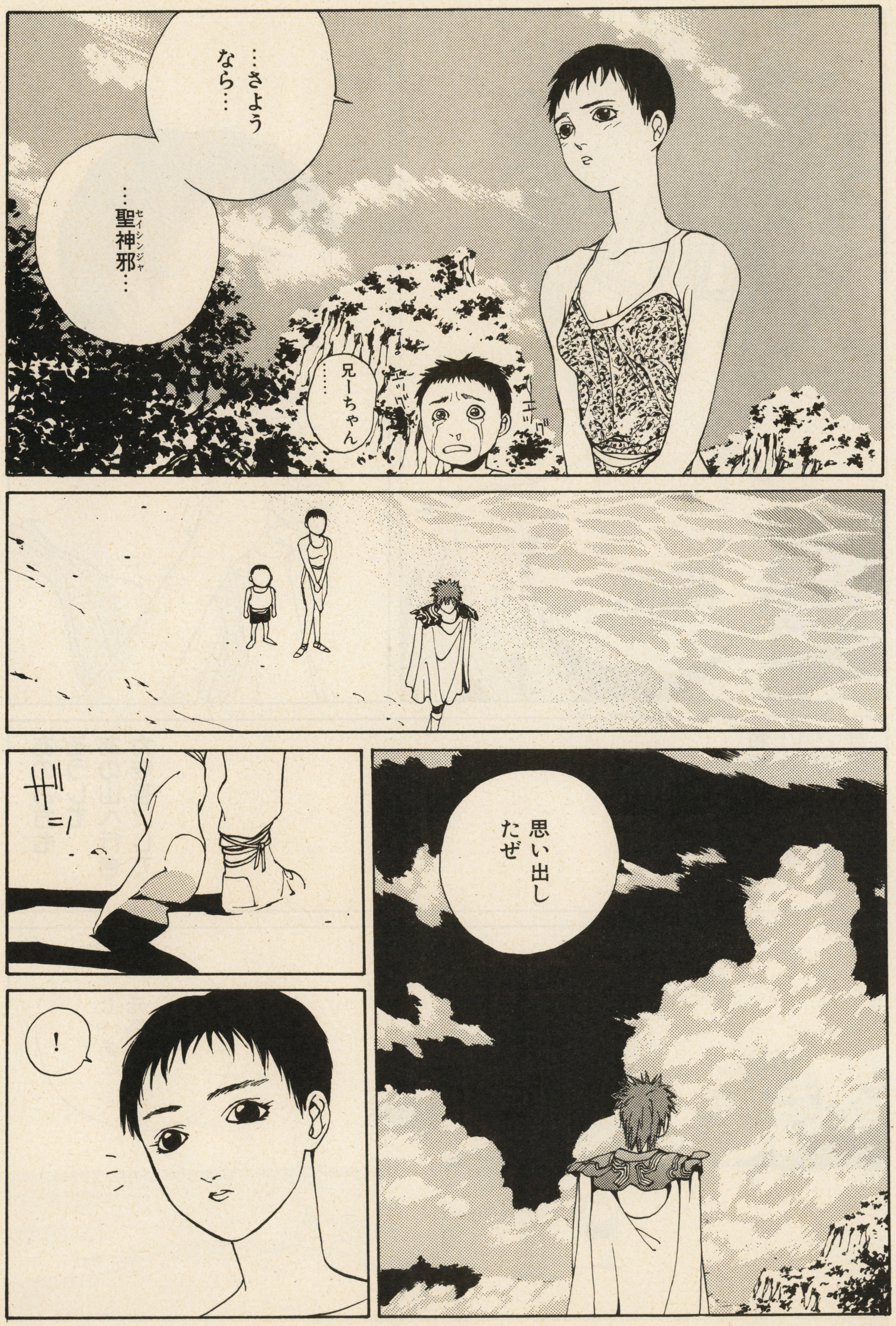
END.

『MADARA赤』は第12号（7月9日発売）から再開します!!

OVA『魍魎戦記マダラ(上・下)』(製作・発売元/角川書店、バンダイ、ムービック、角川メディア・オフィス 上・下巻各¥9800税込)VHS、LD好評発売中!!

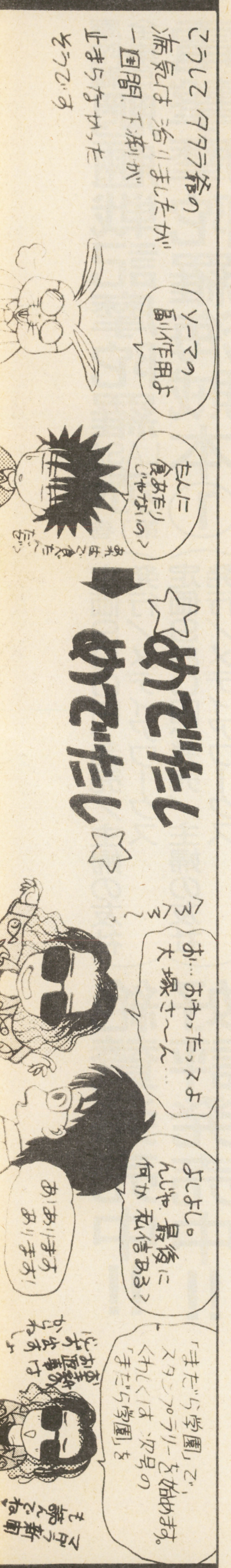
※『魍魎戦記 摩陀羅 聖ユダヤ伝』の初出は、OVA『魍魎戦記マダラ(下巻)』のスペシャル・ブックレットです。





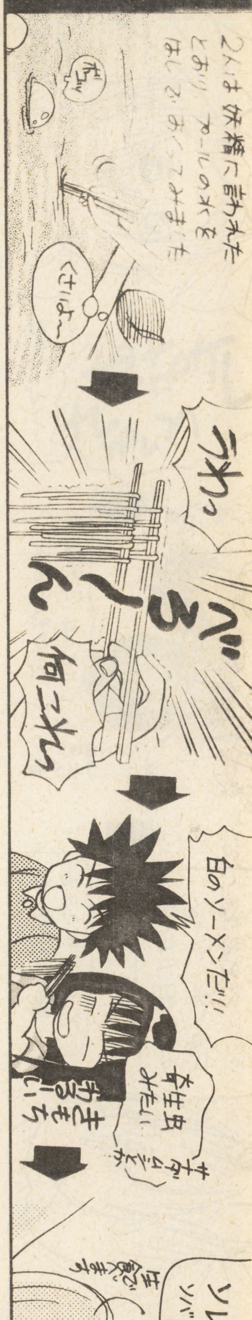
摩陀羅全集⑤ 魍魎戦記摩陀羅 LASA赤 第1巻
（定価980円、発売／主婦の友社
発行／メディアワークス）絶賛発売中!!
電撃摩陀羅海賊本①
（定価980円、発売／主婦の友社
発行／メディアワークス）好評発売中!!

あのお方も
そうして
あの山へ行き
力を手にして
海を渡って
いったのです
このミロクの里
から…
じゃあ
元気で
くらせよ

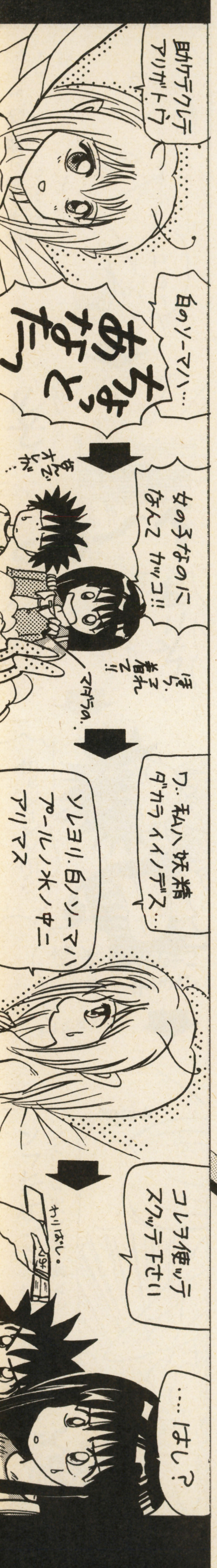


こうして タタラ爺の
病気は 治りましたが
一週間 下痢が
止まらなかった
そうです
ソーマの
副作用よ
たんに
食あたり
じゃないの?
めでたし
めでたし
あ…おわったスよ
大塚さ〜ん…
よしよし。
んじゃ 最後に
何か 私信ある?
ありますあります!
「まだら学園」で
スタンプラリーを始めます。
くわしくは 次号の
「まだら学園」を

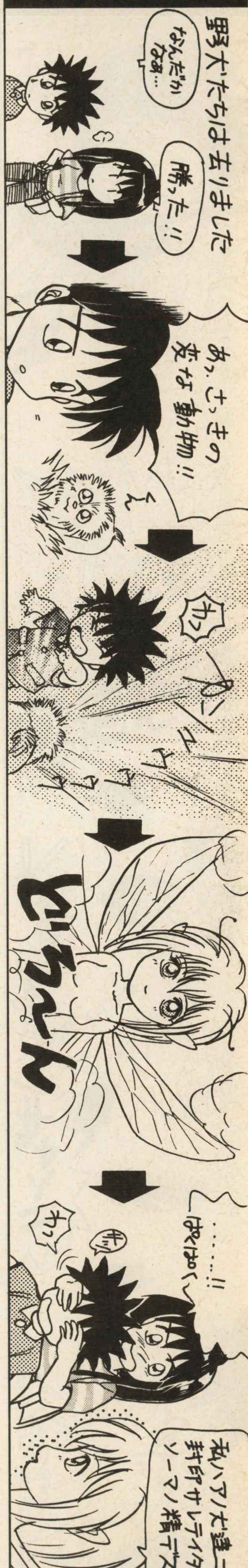
東の天竺山を捜しておられるとおっしゃりましたね
この村を出てラ・ヴェンタの砂漠を超えたところにある世界山があるいは…


2人は妖精に訪れたとおり、アールの木をはしごおってみました
くけけよ～
ラわっ
べろ～ん
何これ
白のソーメンだ!!
寄生虫みたい
きもちわるい
ソレガ白ノソーマデス
ソバヅユヲツケテ食ベテ下サイ

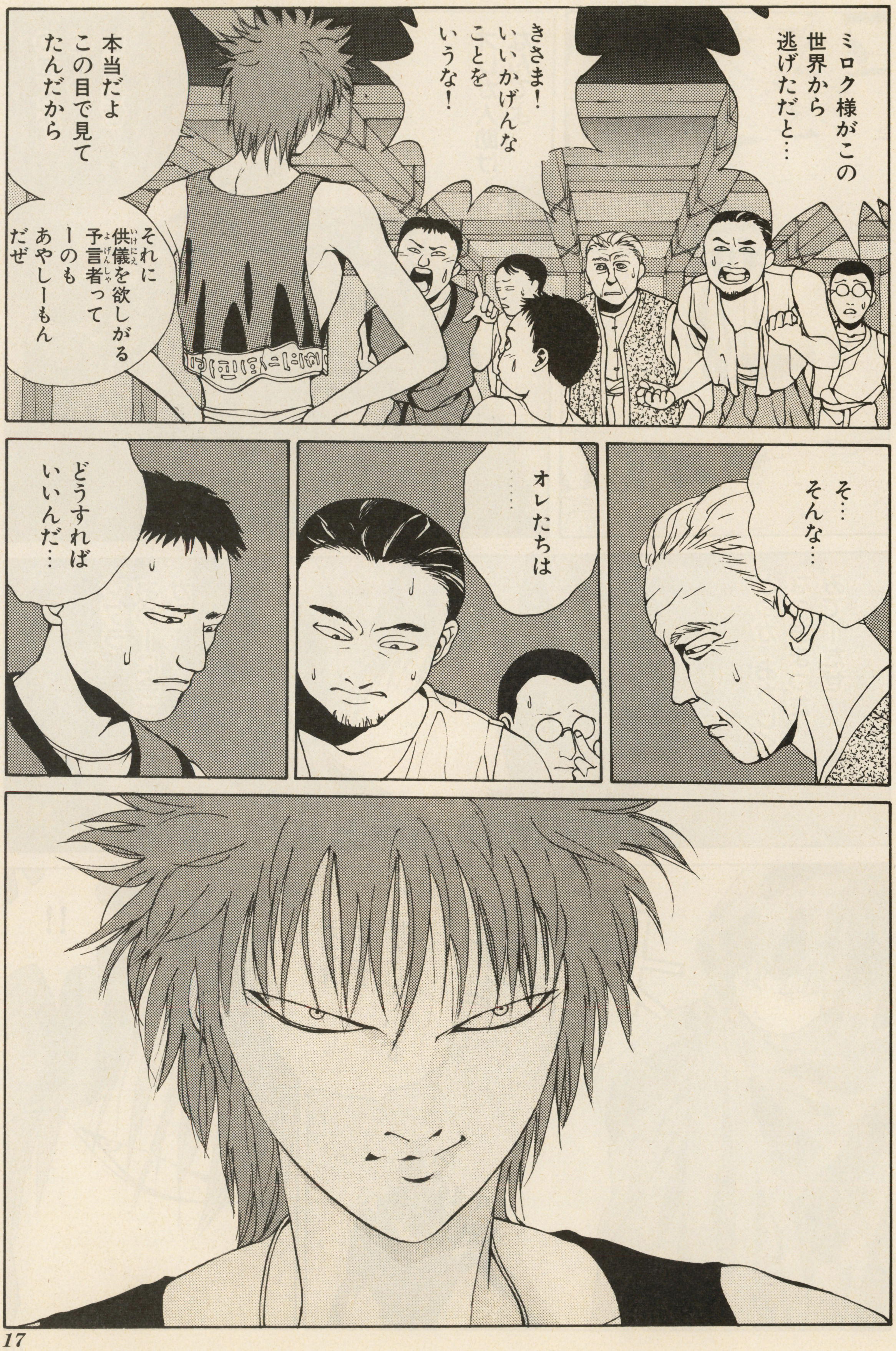
供儀(シビュラ)の娘ではないな何者だ!?
何が出てくるかと思えば…やっぱりな
昔懐かし魍鬼(もうき)じゃね――か


助ケテクレテアリガトウ
白のソーマハ…
ちょっとまてぇっ
女の子なのに なんてカッコ!!
ほら着ろ!!
ワ..私ハ妖精ダカライイノデス…
ソレヨリ.白ノソーマハアールノ水ノ中ニアリマス
コレヲ使ッテスクッテ下サイ!
わりばし。
…はし?

つたくよ…
どーか
してるぜ
オレが人助け
なんてよ……
マダラ
おめーに会って
から
どっか おかしく
なっちまった
みてーだぜ
!!
きさま
そこで
何をしている
オォォォ


野犬たちは去りました
勝った!!
なんだかなぁ…
あっ、さっきの
変な動物!!
わっ
どろ〜ん
……!!
ぱくぱく
キッ
わっ
私ハアノ犬達ニ
封印サレテイタ
ソーマノ精デス

あーし こうなったら…
ばっ
これしかないわ!!
犬よけスプレー
じゃあ～ん
プシュ～
ギャン!!
ギャワワン ギャワワンワン!!
(ゼロー匹も てきめんだ～!!)
なんでそんなのもってんの？
ひりりーっ
他にも猫よけスプレーとかちかんよけスプレーとか
趣味よ!!

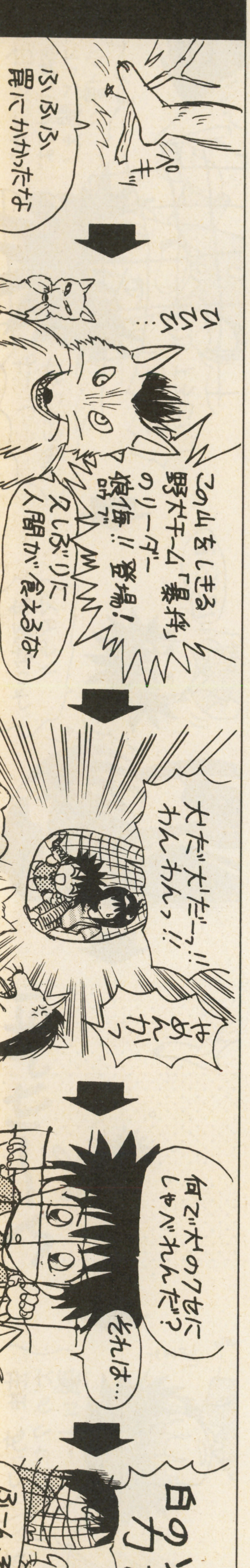


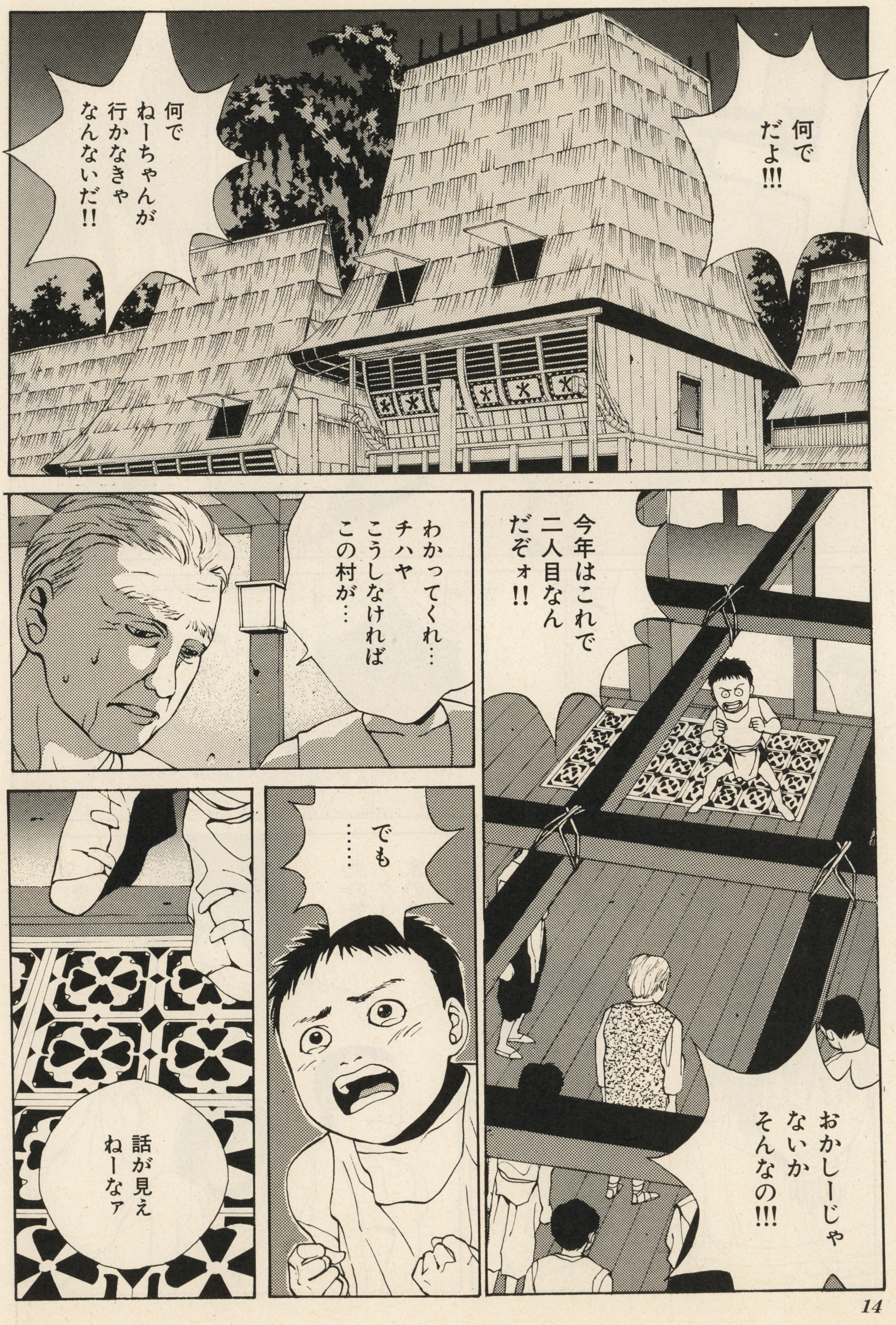
ミロク様がこの世界から逃げただと…
きさま！いいかげんなことをいうな！
本当だよ この目で見てたんだから
それに供儀を欲しがる予言者ってーのもあやしーもんだぜ
そ…そんな…
オレたちは……
どうすればいいんだ…

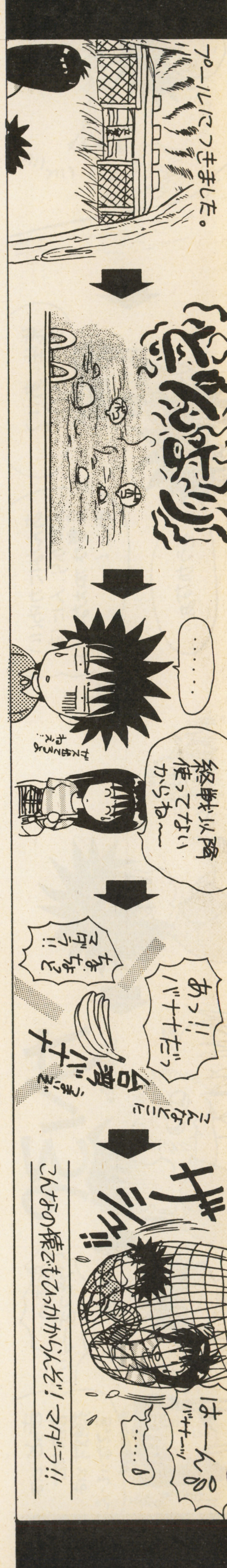
ぎゃはははは…
ったくおめでてー
やつらだぜ!!!
何が
おかしい
!?
ミロクがこの
フダラクで
どんな存在
だったかは
知らねーがよ
ミロクはもー
この世界には
いねーぜ どっか
別の世界に逃げ
ちまったかんな
何…
オレのダチも
それを
追いかけて
行っちまった…
オレも"時"を
超える力を
手に入れるため
フダラクに来たんだ

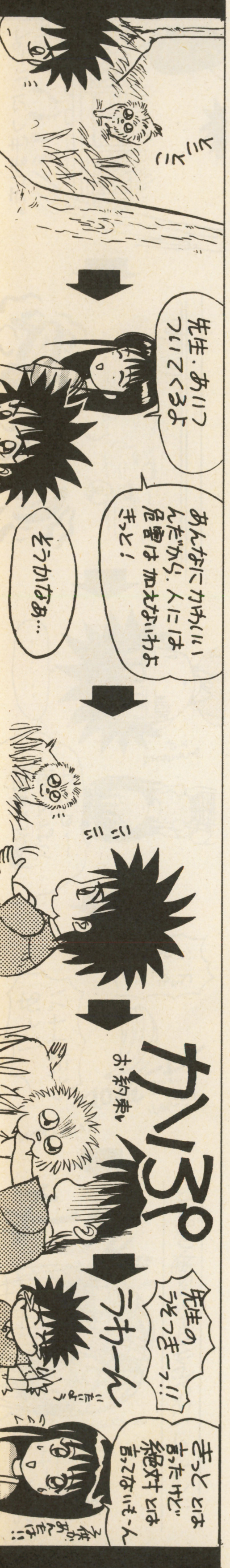
白のソーマが欲しけれぱオレと闘え!小僧!!
よーっし やってやるぜ!!
そっから下ろせ!!
あぶないわマダラ!!
見てろって!
ぽっかーん
先生. あいつ犬のクセに強いよー
ぐら ぐら
あんたが弱いのよう!!

他所者にもわかるよーに説明してくれよ
兄ちゃん……
毎年炎の矢がささった家の女が供儀として天竺山の予言者様にさし出されるんだ
でも…今年は供儀はもう一人出してるのに……
ふーん
その予言者様ってのはよくばりみてーだな
予言者様に逆らうことはできん…逆らえば村は津波におそわれる
…あのお方が帰られるまでは…
ミロク様が神になられこのフダラクにもどられる日までは逆らうことはできんのじゃ……

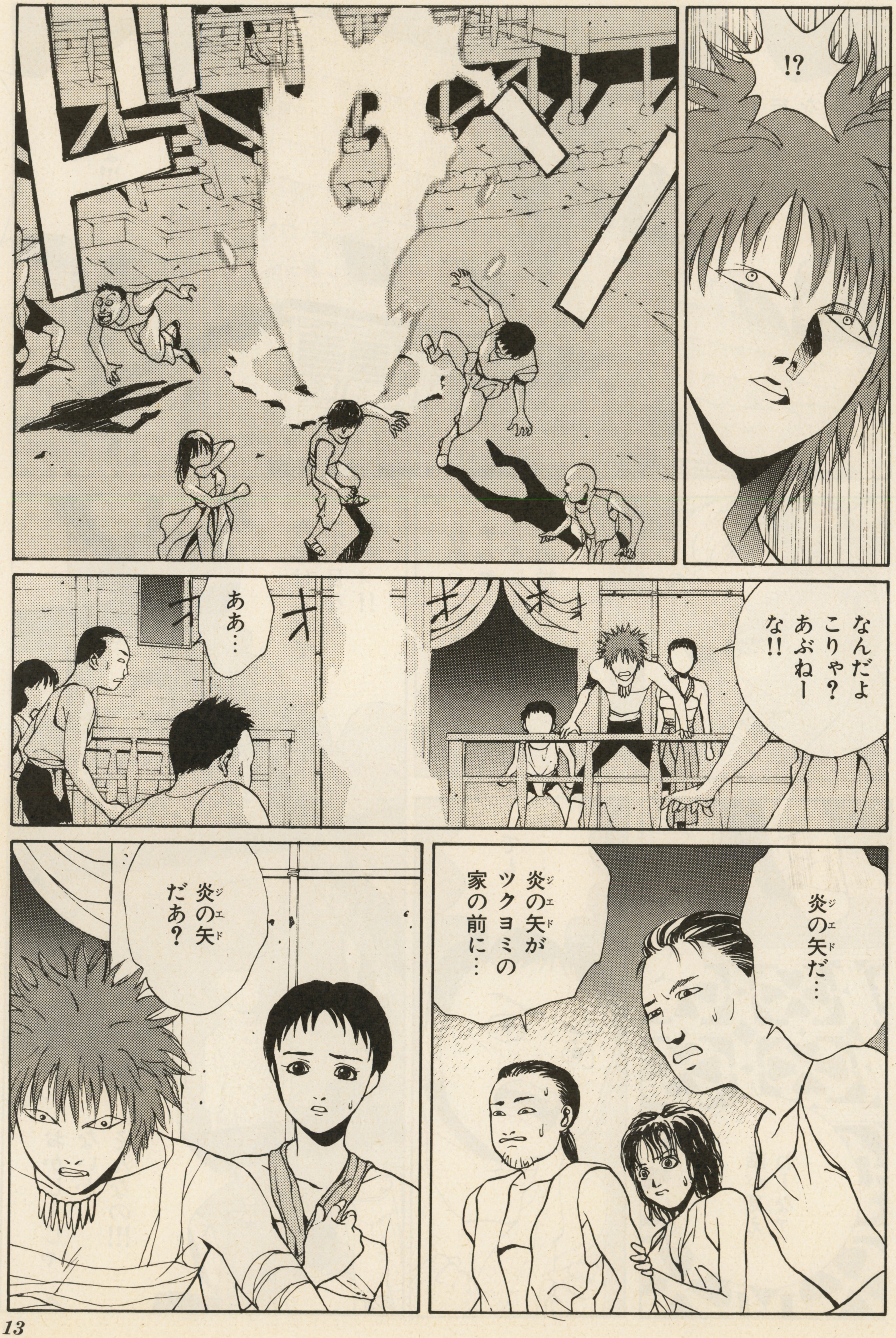

パキッ
ふふふ罠にかかったな
ひひひ…
この山をしきる野犬チーム「暴絆」のリーダー狼傳!!登場!
久しぶりに人間が食えるなー
犬だ犬だー!!わんわんっ!!
はめんかっ
何で犬のクセにしゃべれんだ?
それは…
白のソーマの力だ!!


何でだよ!!!
何でねーちゃんが行かなきゃなんないだ!!
今年はこれで二人目なんだぞォ!!
わかってくれ…チハヤこうしなければこの村が…
おかしーじゃないかそんなの!!!
でも……
話が見えねーなァ


プールにつきました。
……
給食以降食ってないからね～
あっ!! バナナだっ
はーん

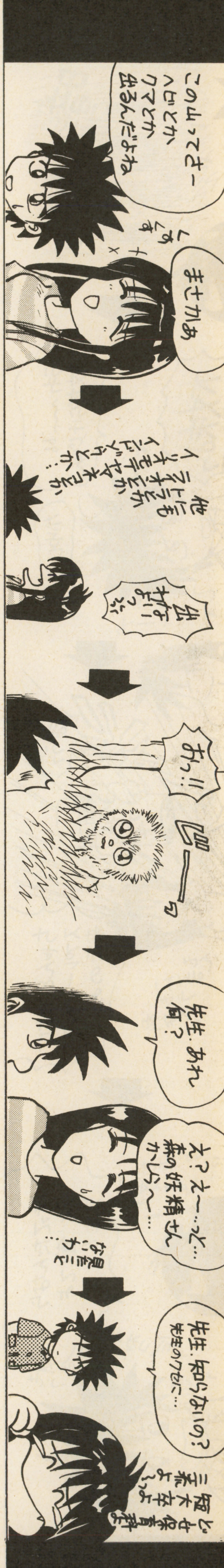


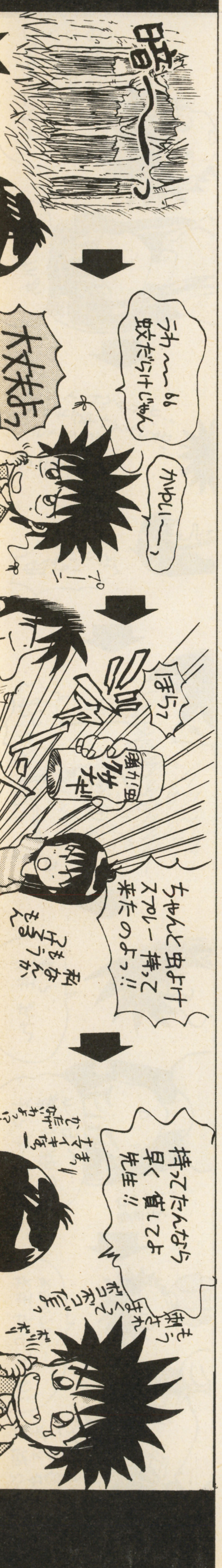
とことこ
先生．あいつ ついてくるよ
あんなにかわいいんだから．人には危害は加えないわよ きっと！
そうかなあ…
カぷ
お約束
ニコニコ
ラカーん
先生のうそっきーっ!!
きっととは言ったけど絶対とは言ってないもーん
子供かあんたは!!



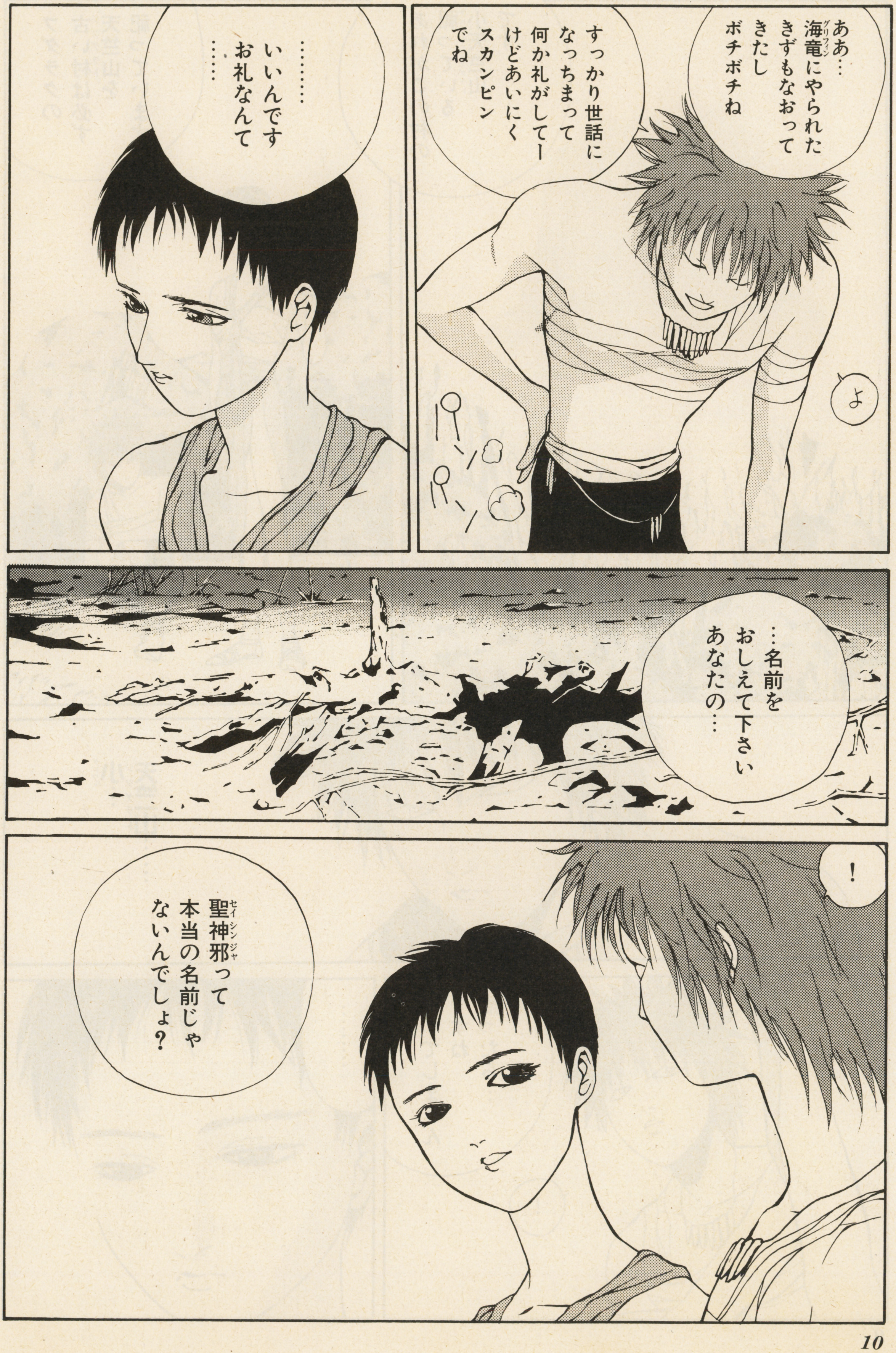
!?
なんだよ こりゃ? あぶねーな!!
ああ…
炎の矢(ジェド)だ…
炎の矢(ジェド)が ツクヨミの 家の前に…
炎の矢(ジェド) だあ?

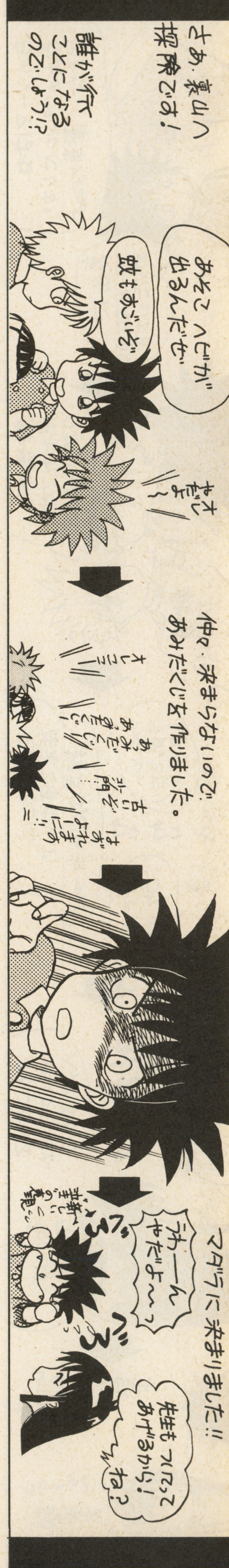
ゴゴゴゴゴ
何だ？
天竺山(ジッグラト)が光ってるぞ!!
ま…まさかこれは！

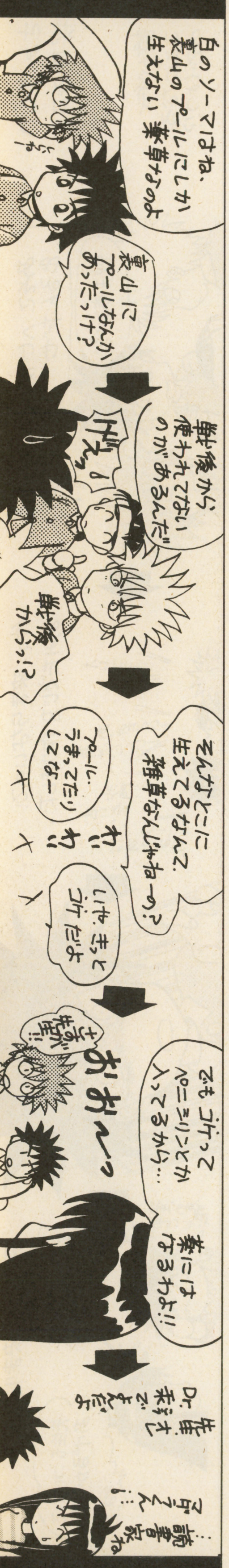

この山ってさー ヘビとかクマとか出るんだよね
まさかあ
他にもライオンとかイノシシとかネコとか…
出ないよ
おっ!!
先生、あれ何？
え？え〜っと…森の妖精さんかしら〜…
先生、知らないの？ 先生のクセに…
どーせ短大卒の保育科よ〜っ


暗～～っ
うわ～ん 蚊だらけじゃん
大丈夫っ
かゆい～っ
ほらっ
強力虫よけ
ちゃんと虫よけスプレー持って来たのよっ!!
持ってたんなら早く貸してよ先生!!

……
忘れちまったよ
………
お──い 兄ちゃーん!!
また兄ちゃんが来た国の話聞かせてくれよ!
またかよ? 何度目だと思ってんだ
いーじゃんかよ 減るもんじゃねーだろ!
減るんだよ オレのは!


ああ…
海竜にやられた
きずもなおって
きたし
ボチボチね
すっかり世話に
なっちまって
何か礼がしてー
けどあいにく
スカンピン
でね
よ
パン
パン
………
いいんです
お礼なんて
……
…名前を
おしえて下さい
あなたの…
!
聖神邪って
本当の名前じゃ
ないんでしょ？

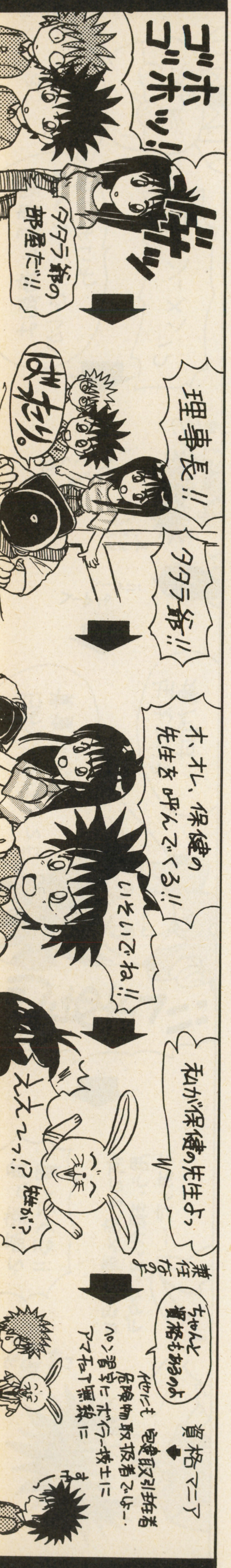

さあ．裏山へ
探検だぁ！
誰が行く
ことになる
のだろう!?
あそこ へビが
出るんだぜ
オレだよ～
仲々．決まらないので
あみだくじを作りました。
オレここ!!
マダラに決まりました!!
うわーん
やだよ～っ
先生もついてって
あげるから！
ね？

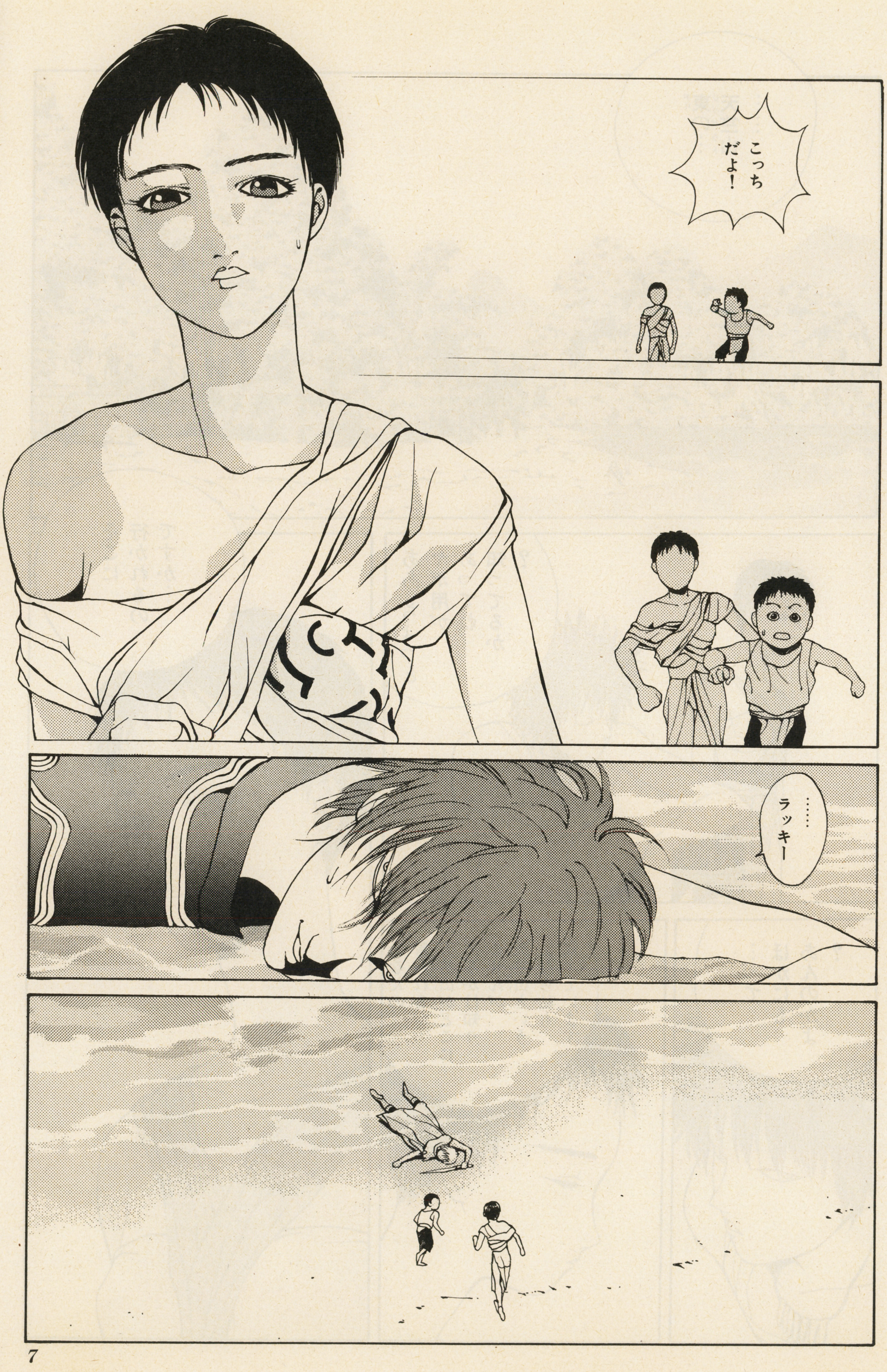

白のソーマはね 裏山のプールにしか生えない薬草なのよ
裏山にプールなんかあったっけ?
戦後から使われてないのがあるんだ
げえっ
戦後からっ!?
そんなとこに生えてるなんて雑草なんじゃねーの?
プール、うまってたりしてなー
いや、きっとコケだよ
でもコケってペニシリンとか入ってるから…
薬にはなるわよ!!
おお〜っ
さすが先生!!

フダラクの古い村は必ず天竺山(ジッグラト)を祀っています
あれがこの村の祀っている小天竺山(クドゥル・ジッグラト)です
小(クドゥル)…天竺山(ジッグラト)……
………
行ってしまうんですね 治ったら…
!

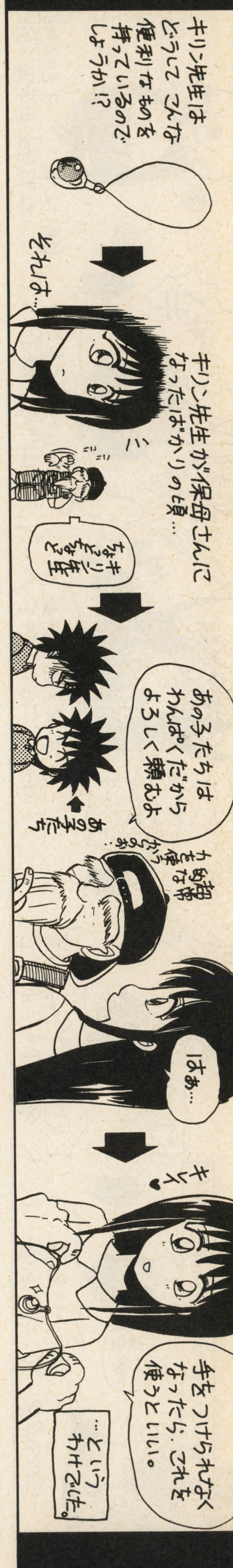
東の…
天竺山……
そこに行かれるのですか…
ああ ちょっとヤボ用があってね知ってるか？
あなたの言われる天竺山がどこにあるかは知りませんが天竺山という山なら私も知っています
…ってほかにもあんのかよ？

ふぅ
理事長の病気は白のソーマでしか治せないわ
白のソーメン!?
いや…なくもないね…
ソーマよソーマ!!
白のソーマはとても貴重でね…
生えている場所は…
じゃあネ!!
角の薬局で買ってくる!!
お金ちょーだい
…一何でも店で売っていると思う、現代っ子・マダラであった…


ゴホゴホッ!!
タタラ爺の部屋だ!!
理事長!!
タタラ爺!!
オ、オレ、保健の先生を呼んでくる!!
いそいでね!!
私が保健の先生よ、兼任なのよ
ええっっ!?
ちゃんと資格もあるのよ
資格マニア
他にも 宅建取引主任者 危険物取扱者など…


こっちだよ！
……ラッキー

ね…
ねー
ちゃーーん!!
大変だよ
ねえちゃー
ーん!!!


キリン先生はどうしてこんな便利なものを持っているのでしょうか!?
それは…
キリン先生が保母さんになったばかりの頃…
あの子たちはわんぱくだからよろしく頼むよ
あの子たち
はあ…
キレイ♥
手をつけられなくなったら、これを使うといい。
…というわけでした。

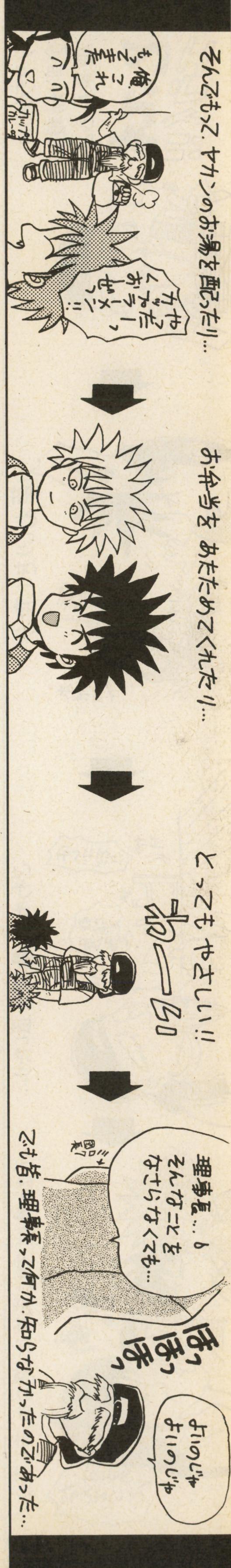
おい！
そこのガキ
ここは
フダラク
か？
MADARA PROJECT作品
作画●田島昭宇
原作●大塚英志(物語環境開発)
世界設定●阿賀伸宏(工画堂スタジオ)

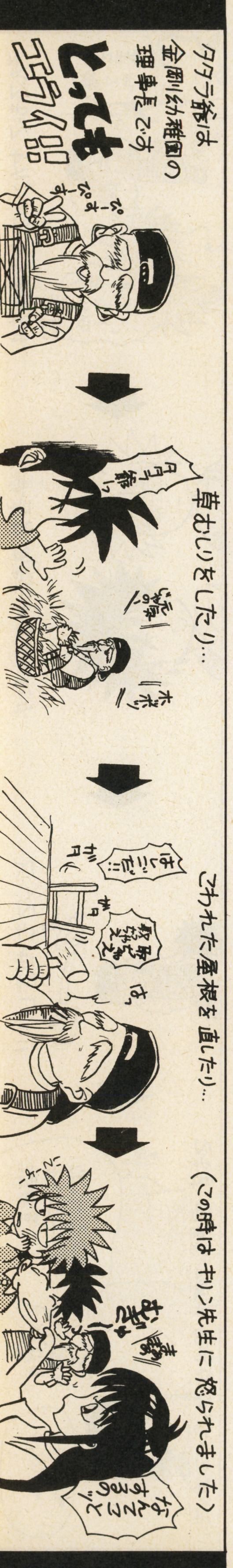
うっわああ
ぶん
ぶん
そーか…
…ったく 手間かけ させやがっ…
て…

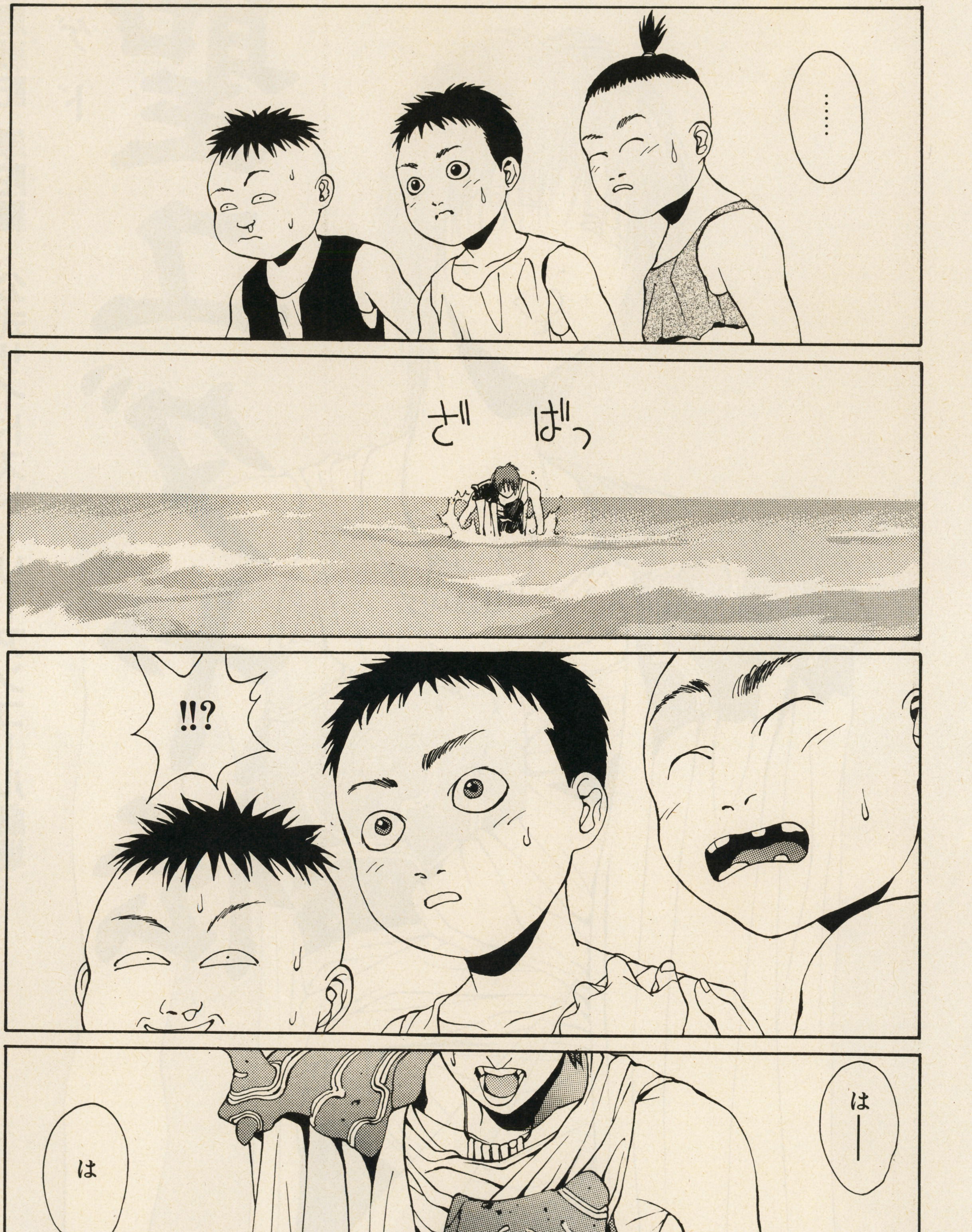
キリン先生は不思議なネックレスを持っています
必殺！シャオロンスカートめくりーっ!!
きゃーっ
ゴヅッ
シャオロンをこんなコトに使っちゃダメでしょっ!?
もうっ!! おしおきよーっ!!
さあっ!! シャオロンを出してごらんなさい!!
よーしっ
…あれっ？出ない…
ふぁふぁっ ふぁっ…
おかしいなー
シャオロンを封じる このネックレスは一体…!?

聖ユダヤ伝（ゲド）

魍魎戦記 摩陀羅 公式サイドストーリーアンコール劇場




タタラ爺は
金剛幼稚園の
理事長です
とってもエライ人
草むしりをしたり…
こわれた屋根を直したり…
（この時はキリン先生に怒られました）


……
ざばっ
!!?
はー
は

海竜だぁ!!……
グリフィン
ギャ
ゴオオォ。。

どーも。原作の大塚です。
今回も♪ MADARA赤はおやすみです
そこで…
今回はこの場をかりて公式サイドストーリーの一つ…
公式サイドストーリー
幼稚園の謎
原作：大塚英志
わあーっ
ポコ
ポコ

『MADARA赤』第1巻発売記念特別企画

仲間たちに別れを告げ一人旅立った聖神邪(セイシンジャ)は、転生の秘術を求め赤い大陸フダラクに姿を現わした……。
『MADARA赤』のプロローグとして発表された公式サイドストーリー
『聖ユダヤ伝』、ついに登場だ!!

郵便ハガキ

41円切手を
はってください

101-□□

今回のしめきりは
93年7月9日
消印有効です

東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
㈱メディアワークス

電撃スーパーファミコン編集部
「JAJA姫武遊伝 第5回」係行

住所	〒 ☎ (　　)				
氏名		年齢	歳	性別	男・女
		職業	学年		

コメント このゲームについてのご意見・ご感想などを書いてください。

(キリトリ線)

第五回仙術大会

ID

1 仙人名
8文字以内
フリガナを書いてね

仙人

仙人のイラストを書いてね

2 流派
どれかひとつを
選んでください

(1.火 2.水 3.土 4.木 5.金)

3 能力値
基本値を割り振ってください

基本値
- 体力
  - 攻撃力
  - 防御力
- 気勁

注1) 体力、気勁はそれぞれ最低20、攻撃力、防御力はそれぞれ最低10必要です。
注2) 攻撃力と防御力の合計が体力値と等しくなります。

4 作戦
行動欄に仙術No.、宝物No.を記入してください

ラウンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9
行動									

注3) 空白ラウンドは自動的に格闘戦とみなされます。
注4) 宝物は最高3つまで使えます。
注5) 仙術は気勁が不足しているときは無効となります。

5 仙人プロフィール
仙人の得意技・弱点・好きなもの
などを書いてください

SFC　PC98版　ラジオドラマ　コミック

◉制作 —— 海賊本"ちょっと悲しい"お姉さんペア with MADARA PROJECT

★★★摩陀羅スタッフとフリークの橋渡しをする愛のページ★★★

まだら学園 MADARA

イラスト／まんが担当
義見依久
髪を切ったのに、だれにも気づいてもらえなくって、ちょっぴり悲しい。

構成担当
山田じゃん
髪を切ったとたんに風邪で顔がお多福状態。誤魔化せなくって超悲しい。

ラジオドラマ摩陀羅転生編からCDが2枚も発売決定だあっ!! SFC発売もいよいよ!!　今、このページを読まずしてマダラフリークを名のることができるか？　いやできないっ！（反語）

斑とすばるのSFC攻略ガイド④

描いた人　義見依久

まだらインフォメーション

またまたＣＤ発売決定のお知らせなのだ。今度はＳＦＣ版のサントラがなんと２枚組で出るよっ！　９月頃にはお店に並ぶので楽しみにしていてちょーだい♡　またまた、その他にもＣＤやらコミックスやら、色々と企画中じゃぞいっ!!　発売が決まったらまた、ドンドコお知らせしたいと思うので、君たちもチェック、忘れちゃアカンゼヨ。

ラジオ

とうとうCD関係もリリース開始っ！ ドラマの方も超加熱展開だ

文化放送系
(周波数1134)
日曜23:30～
ON AIR中

ラジオドラマ MADARA 転生編 6月後半放送分 ストーリーダイジェスト

●東海放送／毎週月曜深夜0:30～／九州朝日放送／毎週日曜23:30～好評ネット中

キャラクター紹介♥

光河光（前世は影王）**光河飛雄**（自分の前世は摩陀羅だと信じている。光の弟）**伏姫輝燐**（前世は麒麟）**犬彦緩蛇矢**（前世は聖神邪。聖剣クサナギを操る）**鬼塚不二子**（光達の保護者）**獅子丸院隼人**（前世は憑分）**光河博士**（光達の父親。5年前に死んでいる）

カセットレーベルになる

田島昭宇CD特典用ポスターイラスト、先行発表!!

※ラジオのミュージックCDを買うと付いてくるポスター。一足先に大公開！　って訳で今回は描きおろしはお休み。

⬅切り取ってもいいしコピーをとって使ってもいいぞ。

ドラマの方もさることながら、トークコーナーアガルタ倶楽部の方にもビッグなゲストがつぎつぎやって来て、すっごく盛り上がってるんだ。もう、1回たりとも聞き逃したら絶対にいかーんっ！

光河博士は生きていた！そして彼の真の姿は……

光が不二子に、光栄スクールの事を詰問してるところに現われた飛雄。飛雄は、自分をすっかり摩陀羅だと信じきっていた。そして影王の転生戦士である光を宿敵と思い込み、魔剣クサナギから霊妙剣を放った。

危ういところでかわした光。そこへ獅子丸が現われ、飛雄と不二子は去っていく。自分の前世をほのめかす獅子丸。光は、獅子丸の前世は自分の肩にとり憑いた魍鬼、憑分だということに気づく。光のチャクラ(精神パワー)を奪おうと飛びかかる獅子丸。その時、突然の落雷が光の危機を救う。

一方、輝燐を助けるため筑波の研究所へと来た犬彦。途中で光と合流し、研究所へと侵入するが、兇人に捕まってしまう。そしてそこで、光は死んだはずの父親と再会する。

なんと父親、光河博士はミクロ帝だった……!?

永遠のマダラフリークまだら子の紙面ジャック!!

出張、アガルタ倶楽部

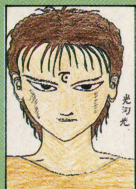
ラジオでトークをやってるまだら子よ♥ 今回は光と飛雄をクローズアップ。この2人は、やっぱりすっごい人気者なのよね。

⬇足立区・桜子さん

⬆茨城県・陣内さん
●うまいっす。

光は、おとなしめな感じが多いです。声のイメージから？

⬇東京都・春日さん



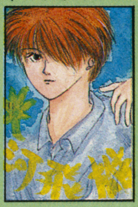
⬆熊本県・川上貴真さん

光河　光

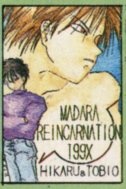
光河家の兄弟

光河飛雄

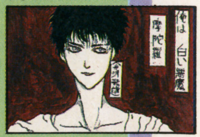
⬇東京都・福田ジャミラさん



⬇東京都・鳥子さん



⬇神奈川県・高野大輔くん



飛雄はきれいですね。すっごい耽美なの来ないかな♥

まだら子のラジオ情報

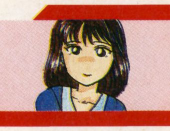
ラジオが聞こえないーと泣いてるアナタにプレゼントがあるのだ。6／6放送のトーク部分で使った声優さんのメッセージテープを10名の方にあげるよん♥　ラジオが聞こえない地区限定で、気合いの入っているハガキにはヒイキしちゃう♥　他にも、シークレットプレゼントが既に送られてる人もいるはず。ラジオ聞けない人も、たまにはいいことなくっちゃね♥

SFC

SFC発売前に、ここが知りたいアナタに贈る、コナミスペシャル!!

山田じゃんのMADARA2ゼミナール

もうすぐＳＦＣ版の発売！　みんなもそうだと思うけど、じゃんもすっごく楽しみ。そこで今回のゼミは、ゲームについてのみんなの質問にコナミさんに答えてもらおう特集を組んでみた。さらに、超多忙の田島先生の近況報告なんかもお届けしてしまうぞ。



『MADARA2』のことならなんでも コナミさんに聞け! SPECIAL

ども、こんにちは。コナミの砂井(きごい)です。みなさん、たくさんのおハガキありがとう。ガンバッテ答えますのでよろしくね。

Q 大阪府　東屋敷健志くん

仲間になるキャラが気になります。それから、おすすめのキャラも教えてください。

A 仲間になるのは全部で10人。もちろんコミックのキャラが登場しますよ。中でも白沢(ハクタク)には注目。とびっきりの魔法を持ってるんですよ！

Q 三重県　山口美佳子さん

すっごく気になるコトがあります。今回はマダラとキリンはパーティに加わらないんですか？

A マダラはパーティに加わりますけど、キリンは加わりません。でも登場はしますよ。

Q 東京都　中山伸一くん

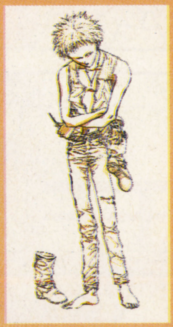
ジャトのファンです。今回もジャトは死んじゃうんでしょうか？　なんか、心配だなぁ。

A しぶとくて、ずる賢いジャトのことだから予想つくんじゃないかな。心配しないでね。

田島昭宇のお仕事いっぱい

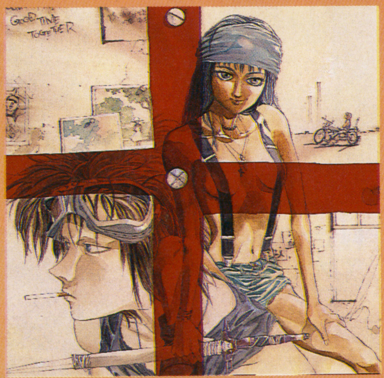
この２号ぐらい、『赤(LASA)』誌上で見かけないっスよねェ…いや本屋では見かけるんだけどサ(笑)。いや、田島先生は実にお忙しいっ！　といっても皆さんは信じちゃくれないので、最近のお仕事、できたてホヤホヤを紹介。

今回、奪ってきた３点（１点は左ページのカセットレーベル）は、ＣＤのお仕事。他にもＰＣ－98版や、摩陀羅(マダラ)全集のお仕事など、本当に忙しいのだ。毎日、ハトや犬と遊んでる訳じゃなかったノダ!!



⬅ＣＤシングル「君を守りたい」のジャケット用イラスト。「ラジオにカオスって…」とは言わないでくれよ——ん♥

今やっているお仕事は、この夏くらいにはみんなにも、お目にかけることができると思うので楽しみに。そしてお金をためて待っててね。情報はドンドン流していくので、待っててチョーダイ!!



⬆転生編オリジナルサウンドトラックのジャケットイラスト。よーくよお～く見ると、懐しい人の名前もあるぞ。このＣＤにはミニ画集もつくよ。

もってけドロボー THE プレゼント!!

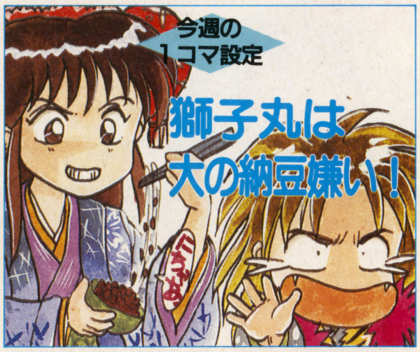
なぁんとコナミさんからのプレゼントは、みんなが気になるＳＦＣソフト『マダラ２』!! そして、マダラ２の告知ポスターだっ!!　これを各３名にプレゼント。どっちが欲しいか書いて、送ってね♥　待ってるよ♥

山田じゃんのささやき♥

ハガキの掲載者にあげるノベルティーグッズがとうとう決まりましたっ！　田島先生が毎回描きおろしてくださっているドラマのカセットレーベルにサインをしたものをカラーコピーしてプレゼント。毎回絵が違うからちょっと貴重品だぞっ！　しかも他では手に入らないぞっ！　投稿戦士たちよ、これを励みに、投稿道に精進セイヨッ！　山田は待っておるぞよ。

義見依久の大江戸 伐叉羅伝（ばさらでん）④

⇐私って歌にされちゃうくらいダメ人間なのか？　しょうがないな。筋少のチケットと交換で許そう！



●コンな友達どうざんしょ？の巻き

◎狐でもいいからリッチな友達がほしい義見にお金…いや、お便りを！

義見依久のつぶやき

本誌９号に私が描いたゲーム画面が載っているのだ!!　そう、私は４日まで某ソフト会社でグラフィックをしてたのだ。会社は辞めたケド、やっぱり自分がたずさわったゲームの反応は気になる。（今見ると、まだまだとは思うけどサ）年末が楽しみじゃ。ところでスク◯◯アに行ったＡ主任は元気かなっ!?　義見は元気です。ピースっ!!　勝手に書きたすなよ。

電撃少年団

横★電

大河小説『キョンキョンはいいけど、真理ちゃんはね』恋ちゃんと俺の女の子の趣味は激しく違うんである。こないだ話してたときも、俺がかわいいと思う女の子をことごとく「ブスだ」と言いはなっていた。ムッとした俺は言った。『じゃあ誰がかわいいっつーんだよ』ヤツは言った。『芳村真理…』……そうか、芳村真理か。お前も大変なんだな、小我…。

電撃的新製品 徹底CHECK!!

東芝ビデオ BSアリーナ(BS-79)の映像は本当にキレイなのか!?

東芝の話は本当か!? 事件の発端

ある日のこと、編集部に東芝の宣伝部の人間が現われて言った。「小我さん、はせがーさん。ここだけの話なんですけどね。当社のBSアリーナがね…スゴイんです。むかし録ったビデオまでキレイに見えちゃうんですから」「本当かよ？」「ええ、ノイズや画面のちらつきだって消しちゃうんです、うふふ」…そう言い残すと男は去っていった。だが、その男の態度に不審を抱いた我々は独自に調査を開始した。本当にキレイになるのか？　ひょっとして東芝はウソをついてるんじゃないか…ここにその事実が明らかになる!!

検証人

AV評論家作家
小我恋次郎

自宅にビデオデッキ8台を持つAV家電マニア。おかげで仕事をしないでビデオばっかり見てる悪いヤツ。

メカに弱い編集者
はせがーJETしん

結婚して、新居に新しいビデオを買ったが、テレビとのつなぎ方がわからず、いまだに見れない30才(笑)。

検証1 『むかし録ったビデオがキレイに見える…』は本当か!?

は　BSアリーナというと坂本龍一のCMで有名なヤツだ。しかし何でキレイに見えるのか、いまいち良くわからん。そこで今回は徹底的に調べようというワケだぞ、諸君！

小　諸君って、俺しかいないって！　え～と、たしかこのビデオ「3次元デジタルクリア回路」というのを搭載してるんだよな。でも、むかし録ったビデオなんてあるのか!?

は　ふふふ…実はここに10年前の紅白歌合戦のビデオがあるのだ。

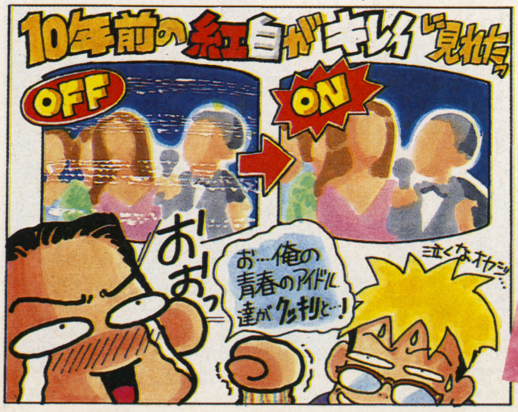
小　あんたジジイか！　じゃあ、さっそく普通の状態で再生してみよう。…げっ、きたない！

は　なにしろ古いからな。画面に白い点々が出てて…見にくいのだ。

小　そこで「3次元」オ～ン！

は　おおっ！　消えた！　なんか10年前にタイムスリップしたような気分だぞっ！

小　ほう。予想以上に消えるな。どうやら映像信号をフレームごとに比較してノイズを見付けてるみたいだ。



結果
『10年前の紅白がキレイに見れた』

検証2 『いま見てるテレビがキレイに見える』は本当か!?

小　今度はTV放送がキレイに見えるかどうかのチェックだ。ちょうどいま大相撲夏場所の千秋楽をやってるから、それを見てみよう。

は　編集部のテレビはいまひとつボヤけてるんだよな。しかし、ビデオつないだだけでキレイに見えるのか？

小　可能性はあるな。放送電波はYとCという2つの信号をひとつにしてるから、ノイズが発生するのだ。このビデオの「Y/C分離回路」を使えば…ん？　おい、さっきよりモノの輪郭がはっきり見えねえか？

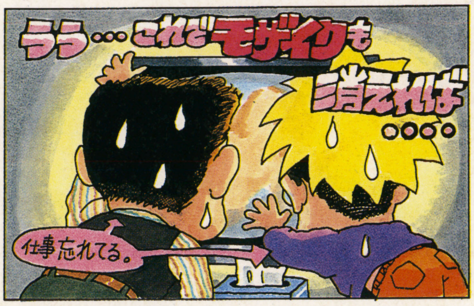
は　ほ、本当だ…。ちょんまげやまわしの輪郭がクッキリ見えるぞ。画面全体がしまった感じだ。おそるべし、東芝！

小　しかし、もっと他のモノ見りゃよかったな。相撲取りがキレイに見えても…(笑)。

結果
『おすもうさんのちょんまげの輪郭がキレイに見えた』

検証3 『3倍モード録画がキレイに見える』は本当か!?

は　確かこのビデオ、3倍モードもキレイに見えるんだったよな、へへへ。
小　その「へへへ」とは何だよ。まさか…。
は　いや、ちょっとね。僕の3倍モードコレクションを見てみようかななんて思ったりして…。
小　なになに…「はせがー㊙×××シリーズ全8本」。いちいち編集してタイトル付けるな!
は　だって編集者だもん(笑)。いや、何か全体的に線状のノイズが出て見にくいんだ。
小　そりゃ無理だよ。もともと3倍モードというのはその程度の画像…わっ! す〜は〜、す〜は〜…。
は　おい、小我! 鼻息荒くなってるって。
小　3倍って、こんなにキレイだったか?
は　これならもう標準で録る必要はないぞ。テープ代が助かる…。
小　意外にセコイな。



結果
『はせがーの㊙ビデオコレクション(3倍モード)の色ノイズが消えた!』

検証4 『レンタルビデオ、レーザーディスクがキレイに見える』は本当か!?

は　ビデオはともかくLDがキレイに見えるってのはウソだよ。だって、あれだけ高画質なフォーマットだぜ! もともとノイズなんてあったっけ?
小　じゃあ俺のLDで調べてみようぜ…。ん、さっきほどではないが、確かにキレイに見える…。
は　どうしてだ?
小　う〜む。LDもYとCの信号を使ってるからな。クロスカラーやザラツキが多少は出るが…それにしても、凄すぎるぞ。このビデオ!

結果
『キレイなはずのLDがもっとキレイに見えた』

2人の結論

★小我の意見　BSアリーナの「3次元」は、1秒30コマのフレームをそれぞれ比較してノイズを見つけ出す…という画期的なシステムだ。高級ビデオには搭載されてるモノもあるが、この価格で良く実現したなというカンジだ。ウワサには聞いてたが、これほどキレイとは…。

★はせがーの意見　メカは良くわからんが、とりあえずキレイに見えた(笑)。動いてる映像なんで、写真にできなかったのが残念だが、疑うヤツは実際にお店に「むかし録ったビデオ」を持って行ってチェックしてみるといいかもな。東芝さん、疑ってごめんなさい。反省。

まだあった! BSアリーナのすごい機能!

①ビデオプラスシステムを採用!!

新聞やテレビ情報誌に出ている5〜8ケタの数字を打ち込むだけで、簡単にタイマー予約ができる! 複雑な操作がいらないからミスもない!

②オートワイド機能!

ワイド画面のソフトを録画する時に、判別信号を記録すれば、再生時に自動的にワイド画面にしてくれる機能。ハイビジョン時代にも対応してるのだ!

③オートスキップ機能

テレビの洋画放送などを録画して再生する時、CMなどステレオ放送部分になると、自動的にサーチしてくれる機能。これで手元にリモコンを持ってる必要がない!

④他にもお得な機能が満載!

WOWOWを見る時に必要なスクランブル信号の受信時のみBSデコーダの電源をONしたり、デコーダをBSテレビとBSビデオに一緒に接続できる機能。電源を入れた時だけBSアンテナに電気を供給して電気代が節約できる機能など、BS機能が充実してるぞ!

BSアリーナ・モニター募集!!

モニターの希望者は次の質問の答えをハガキに書いて、編集部「BSアリーナP」係まで。抽選で1名に当たるぞ!
質問(それぞれ○、△、×で)
①ビデオデッキを買うときは、スペックが気に入ればなにがなんでも買うほうだ。②最新のビデオで優れていて、欲しいと思えば高くても買うほうだ。③ビデオは詳しい人に尋ねてから買うほうだ。④ビデオを買うなら売れているものや、人気のあるものが良い。⑤ビデオは基本性能(録画・再生・予約など)さえついていれば良い。⑥ビデオデッキは今のところ興味がない。

▲東芝「BSアリーナ」(A-BS79)。3次元デジタルクリア搭載。録画方式/回転2ヘッドアジマス記録、S-VHS規格。使用カセット/S-VHS、またはVHS方式対応。重量/6.3kg。外形寸法/幅430×高さ101×奥行356mm。ワイヤレスリモコン付き。本体標準価格/158000円(税別)。6月1日発売

横★電
長谷川さんへ業務連絡。あんまり映像がすごかったので、自宅にBSアリーナを2台買っちゃいました。そんで、見とれてるうちに締切の時間がすぎてしまい、まだ残りの3ページの原稿書いてません。あ、いま「バック・トゥ・ザ・フューチャー」見てます。あと2本見たら書きはじめるから、もうちょっとまってね。うふん…。(小我)

ゲーキャリアン嘘つかない

コージィの業界毒舌御意見版

Vol.10

by 渡辺コージィ

面白いマルチメディア・ソフトがなかなか出てこない理由を考察する!!

ゲームに「マルチメディア」なんてエラそうなネーミングを付けて、過大な地位を与えてしまってから話がおかしくなってきた、と、任天堂の宮本サンが言っていた。

全くその通りだ。

たかがゲーム、で、良かったのだ。「マルチメディア」というコトバがあんまりかっこよすぎたもんで、日経新聞とかニューズウイークなんかが争って特集しちゃったのだ。

家電メーカーとかパソコンメーカーはのせられやすいのだ。**「遅れちゃならん」**とばかりに、社内にわざわざ新設セクションを作っちまうのである。

んでどの企業でもマルチメディア担当というのは超エリート社員と相場が決まっている。

そーいう人達に限って、一日中、市場リサーチとかデータの収集分析だとかわけのわからないことをブツブツ言いながら、企画書づくりに膨大な時間を浪費してしまう。

誤解が誤解を生む構図だ。

ゲームはまだ若いメディアである。方程式や文法がまだ成立していないジャンルなのである。だから、過去のデータを分析しても全く意味は無い。そして、ゲームってのはまだ**「企画書」**が成立しないクリエイティヴなんである。

例えば映画の企画書だったら、「**恐竜**を現代に再現する、というM・クライトンの画期的な着想を忠実に映像化するために、1億ドル以上の資金を投入して最先端のCG技術を駆使し、…」みたいな企画書が書ける。これは、映画が100年になんなんとする歴史を持ち、製作のシステムも、ビジネスのシステムも確立されているメディアだからだ。

でも、ゲームは違う。『スーパーマリオブラザーズ』の企画書をイメージしてみよう。

「3頭身のデブの**ヒゲオヤジ**が、カメの化け物をやっつけながら跳んだりはねたり泳いだりして様々な世界を進んで」…ね、ちっとも面白そうじゃないでしょ？

『テトリス』の企画書をイメージしてみよう。

今回は、ケームのコマントかコーマンになってる、そしてキャラクターかキャハクラになってる絵を、カリヤ君、お願いします

「ブロックの組みあわさったモノが上から次次に落ちてくる。それを地面に付くまえに回転し、ずらし、並びかえて」…って、書いててヤになるくらいつまんなさそうだ。

つまり、ゲームも含めてマルチメディアというのはコトバで伝え切れない魅力によって成立するのである。だから、企業の論理でシステマチックに名作を生み出そうったって、そうは問屋が**おろし大根**、なのだ。たとえ、どんなにお金をかけても。

では、どうしたらいいか？

なりふりかまわず、少しでも売れそうなものをじゃんじゃん量産するしか無いのだ、現段階は。

ファミコンも、かつて**クソミソ**合わせて膨大な種類のゲームがわんさか出狂った時代があった。そこから、『ドラゴンクエスト』をはじめとする傑作が生まれたのである。

クソゲームが市場を潰す、という理論も一理ある。しかし、名作は最初から意図して生み出せるものではないのだ。山のようなクソゲームの**シカバネ**を乗り越えて突如として、偶然のように生まれてくるものなのである。

（僕はクソゲーの存在を容認しているわけではないのだが、クソゲーがワンサカ出てこれるハードウェアは『軌道に乗った』証拠だと逆説的に思っている）

だから、ナリフリ構わず面白いソフトを追及できないマルチメディア業界の体質を改善しないかぎり、マルチメディアはバーストしないのである。

僕は、マルチメディアの現場にいる人人はかっこいい企画書ばかり大量に書きまくるだけじゃなくて、もっともっと大声で**下品なこと**を話しあって、もっともっとクソのようなソフトを量産するべきだと真剣に思っている。だから、このコラムではこれからもおもいっきり下品なことを書くつもりだ。

「コマンド」といったら**「コーマン、どう?」**と、「コントローラー」といったら「今度どうだ？」と、そして「キャラクター」といったら**「キャバクラ?」**と聞き間違えてしまうような軽いノリが、ゲーム業界には必要なのである…。

高額納税者 全国第986421位 作家・小我恋次郎の

代々木上原の妖怪

GHOST IN OGA CITY

⬅著者キンタマ…。

第10回「日本が代々木になる日」

前号までのあらすじ

はせがー の結婚式でハジをかいた小我であったが、相変わらず鼻毛を伸ばしていた。そこに1通の手紙が…「代々木上原は『よよぎ』といいつつ実際の代々木からは、かなり離れてませんか?」…この、一見意味のないハガキに小我の目が光った。ぴかり。

石田ぴかり…。

さてと。そういうワケで、素朴な疑問みたいなハガキがきた。代々木上原はなんで「よよぎ」なのか。あ…とか、書く前に今週は前フリのネタがあったのを思い出したぞ。書き直すのも面倒臭いからここから書くけどよ。

実はウチのマンションの1階に**泥棒が入ったのだ**[注1]。何かベランダの開いてる窓から入ったらしいんだけどさ。こういう事件が身近に起こると何かワクワクしない？ あ〜、俺んところに入ったらどうしよう…とかさ、考えるじゃん。で、俺も泥棒対策を考えた。

①ワザと窓を開けて、その上に黒板消しをはさんでおく。

②引き出しに「お金はここ」と書いた紙をはっておいて、開けると「バカが見る〜！」って書いてある。

…なんか、わざわざ12行も使うほどのネタでもなかったようだが、まあいいや。

さて、代々木上原のネーミングの謎である。確かに地図を見ると、駅の周辺の住所は「**上原**」「**西原**」「**大山町**」[注2]の3つで、どこにも「代々木」はない。しかも、JRの代々木駅までは歩くどころか、小田急線でわざわざ新宿まで出て乗り換えなくちゃいけないとゆ〜距離である。どう考えても代々木上原は、ちっとも「代々木」なんかじゃないハズである。

そこで、俺は真実の「代々木」を求めて旅に出ることにした。

チャンチャカチャ〜ン…まさに、ロトの勇者の気分。でも、歩くのイヤだから自転車。とか、いろんなこと言いながら、東へ2000メートルほど走ると…そこには隣の駅、「代々木八幡」が！ ドラクエで言えば**オラクルベリーの町である**[注3]。

俺は思った。おおっ、そうだったか。隣が「よよぎはちまん」だから、上原も「よよぎ」が付いたのか…。が、しかし。しかしであるよ、諸君。では「代々木八幡」は、なぜ「よよぎ」なのか。この疑問が解決してないでないか。ここだって代々木からは、まだかなり離れてるのだ。途方に暮れる俺…。と、その時、不思議な老人が俺に声をかけてきた。

「あにょお、しゅいまえんげど代々木公園の駅はどっちですかの。ふがぼん」

最後の「ふがぼん」は入歯がゆるんだ音である。えっ、代々木公園!？ その意外な言葉に辺りを見回すと…あった！ 前方50メートルに地下鉄の入り口が！

「代々木公園」…千代田線だ。

俺がそのモンスターじいさんに（いつのまにか俺の中ではそうなってる）場所を教えてあげると、老人はお礼にロトの剣をくれるでもなく、その地下ダンジョンへと消えていった。

俺は考えた。ふむ。今回も「よよぎ」が付いてるな。しかも、今度は「公園」だ。ということは、この近くに代々木公園があるハズだが…。

地図を見ると…あった！ 約90メートル先に代々木公園の「**西門**」[注4]が。

「園内へは自転車で入ってはいけません」…人気のない平日の代々木公園の入り口にはそう書いてあった。しかし、こんなことで勇者はビビッてはいられないのである。俺は単身、「迷いの森」へと入っていった。

じゃりじゃりじゃりじゃり[注5]…ジャリ道を自転車で走るとこんな音がする。

「こらっ！」

あ、管理人のおじさんだ。逃げろ〜っ…って、勇者のくせに逃げてどうする。でも、怒られるのはイヤだ。じゃばぁぁぁぁぁぁぁ…必死で自転車をこぐこと約4000メートル。ふと気が付くと、公園の出口。そこにはこんな看板があった。

「JR代々木駅➡」

そして、そこからさらに1000メートル。俺はついに幻の代々木駅を発見したのである。こうして全行程7140メートルの旅は終わった。

さて、代々木上原はなぜ「よよぎ」なのか。結論はこうだ。「よよぎ」は次のように伝染していったのである。JR代々木駅➡代々木公園➡地下鉄代々木公園駅➡小田急代々木八幡駅➡代々木上原…。この論理からゆくと、隣の東北沢が「よよぎ」になる日も近い。そしていつか日本中が「よよぎ」に…！

今週のカラミ

「仏の顔もサンドバック」 小田嶋隆

⬆ひょっとしたら面白いかもしんないので買えよな。宝島社から発売中！

むかし一緒に仕事をした編集者から電話がかかってきた。「こんどさ〜、ウチで本出すのよ。だから紹介してくんない。いいでしょ？ じゃあ本送るから」…ガチャン。

というワケで送られてきたのがこの本である。なんかエッセイ集みたいな本だ。別にこれが売れても、俺は儲からないのでどうでもいいんだが、いちおう紹介しとく。以上。

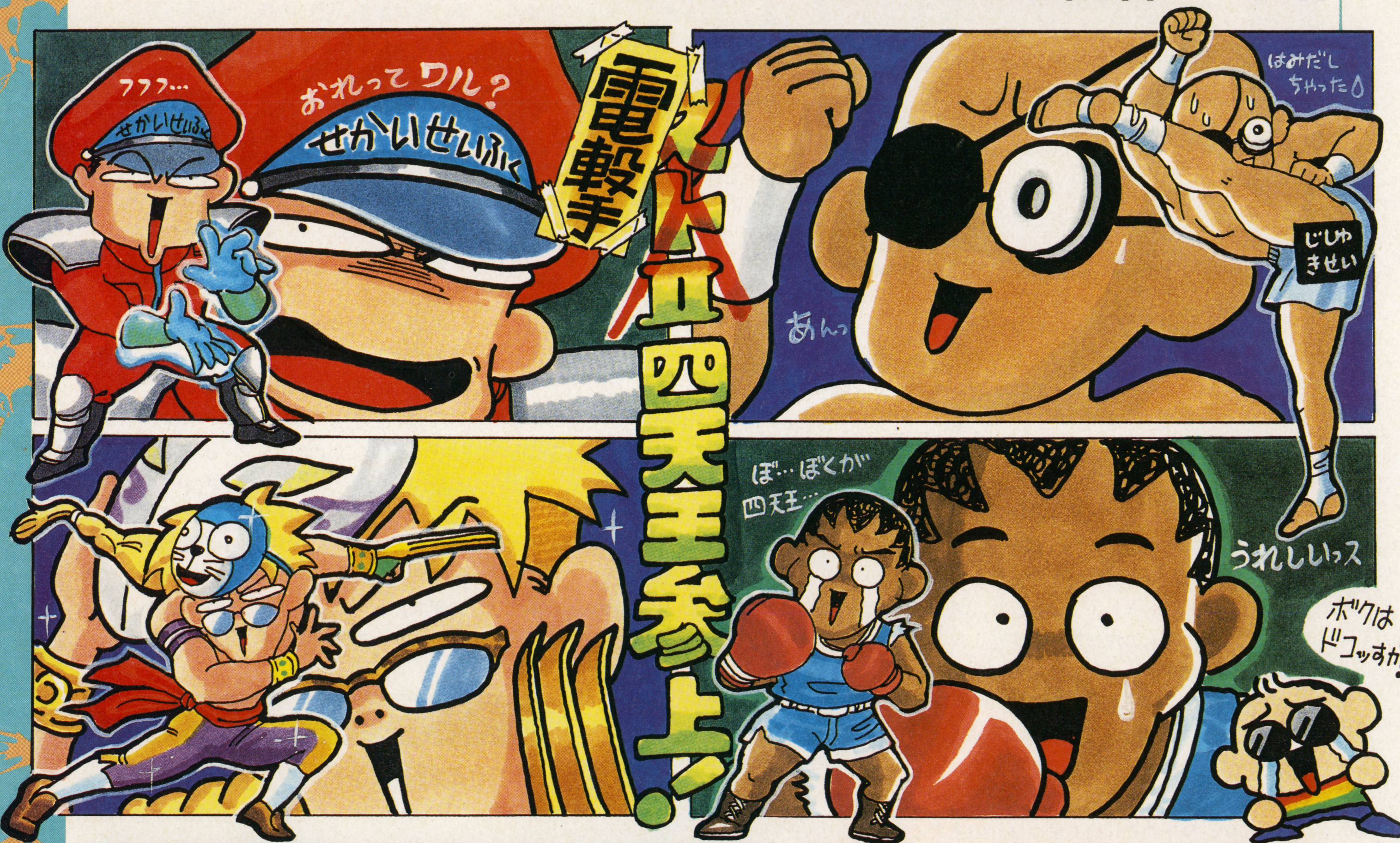
(注1)その後、この部屋の住人は引っ越してしまった。(注2)なかでも「大山町」は高級住宅街。(注3)意味のないたとえ。(注4)代々木公園の中でいちばんへんぴな場所。ほとんど人通りがない。(注5)擬音。ちなみにあとでウチに帰ったら、タイヤの間に「こいし」がいっぱい詰まっていた。♪ウサギ小石かのやま〜！

横★電

第1回「小我の子分募集」に沢山のご応募ありがとうございました。応募総数6通、うち女子2名。現在書類選考の最中で…あ、これ「さいちゅう」ですからね。「もなか」じゃありません。とか、下らんこと書きながら、審査をしているので、もうちょっとお待ち下さい。なお、第2次会員募集は入会金がさらにお安く…って、俺はフィットネスクラブか！

電撃 ちばば寿司

おなかいっぱい笑える読者ページ!!



➡ちばば寿司とは

ちばば寿司とは、非合法の寿司屋である。全国各地の電撃少年団員からゲームネタを集めて、こっそりと味合う秘密の場所なのである。その板前をやっているのが〝千葉達也〟という電撃少年団の中で一番若い隊員、スーパーお馬鹿さんなのだ!!

ちばば寿司では、誰のネタが一番多く掲載されたかを競う〝ちばば杯寿司争奪戦〟が展開されている。優勝者には、お寿司屋さんがサンプルとして使用している、ロウ細工寿司をプレゼント!! 第1回争奪戦は、15号まで開かれているぞ!!

応募のキマリ

ペンネームは10文字までＯＫだよ!! 住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のインクかサインペンで書いてね。『すりすり!! すずり』は筆ペンで、イラストはできるだけ色付きで。必ず官製ハガキで送ってね。

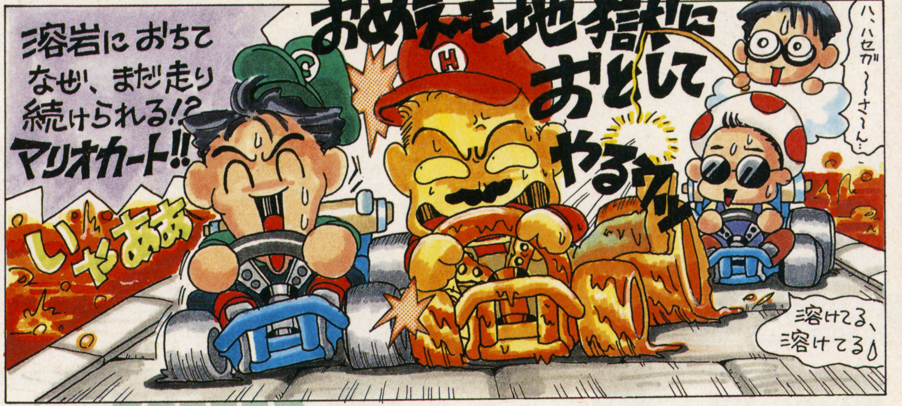
〈あて先〉

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

活字ネタは1G（ガリ）、イラストは2G（ガリ）あたえられます

ナゼダス

ゲームの謎をあばけ!!



●ちばば「さあ、ますます人気絶好調のナゼダス!! 今回はイラストネタがどっさり届いたので、久し振り〝小トロ賞〟が登場だ!!」
■ハセガ「この小トロ賞に載ったハガキ以外にも、載せられなかったイラストネタがいっぱいあるんだ!! 全部載せられなくてスマン」

やい!! 『ロックマン』シリーズのボス!! きさまら、なんで弱点があるんだ。Dr.ワイリー!! ロックマンを倒したければ、弱点なんかつくるんじゃねーよ!!

豊橋市・マイルドフ

『ファイナルファイト』のドラム缶には、カレーやラジオが入ってるのはナゼダス?

座間市・ムッキーAB

●ちばば「ラジオとかは、まだ理解できるけど、たまにリンゴとかピザとかあるよね」
■ハセガ「カレーライスになんか、ちゃんと福神漬けがのってんだぞ。笑えるだろ!!」

『ウルティマⅣ』で主人公が〝聖者〟になるために、いくら怪物とはいえ、生物の命を奪って経験値を稼ぐのはヘンだ!!

山形市・シオン

RPGで、なぜ敵のボスは、主人公たちが絶対通れないように、ダンジョンを作らないのだろう?

横浜市・アッイウ

●ちばば「だって、ダンジョンを通れなくしたら、自分たちも通れなくなって、世界征服できなくなるでしょ! あったまいいなボク」
■ハセガ「そんなマヌケなヤツは、ボスになんかなれねーんだよ!!」
●ちばば「じゃあ、なんでハセガーは電撃少年団のボスをやってんの?」

『ファイナル・ファンタジーV』で、なぜシーフが1人しかいない時でも、全員がダッシュできるのだろう? 残りの3人はついてこられないはず…

所沢市・L83ネコキック

『ストリートファイターⅡ』は道端で戦っているのに警察が止めにこないのはナゼダス? (『アーバンチャンピオン』は、ちゃんと止めにくるぞ!!

大東市・サンドラ

●ちばば「サンドラくん! アーバンチャンピオンを知ってるなんて、古いなあ!!」

『スーパー蒼き狼と白き牝鹿』で、同じ国なのに、同時に豊作と干ばつが起こるのは、いったいナゼダス?

座間市・地獄からの使者

『ドラゴンクエスト』シリーズで、なんで〝毒針〟のみ、急所一突きで、即死になるのだろうか? 急所を突けば、何でだって即死になると思うのだが。

山形市・シオン

『ウィザードリィーV』の笑うヤカン!! なぜ笑ったまま死ねる?

羽咋市・カネカシーナ

なぜRPGは、家が5、6軒あるだけで、町というんだ?

名古屋市・あんころ

やっとの思いで、〝ちばば寿司〟にネタが載ったというのに、うれしさと同時にこみあげてくる羞恥心!! ナゼダス?

甘木市・自生流破異奴

●ちばば「そんなことはない!! 自信を持ってネタを送ってくれ。自生流破異奴クン!!」

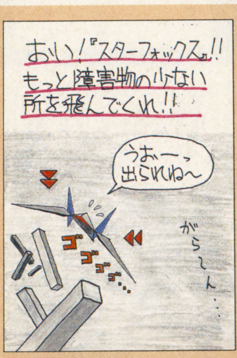
小トロ賞 またまた特別開設!!

ガリ 2G

和歌山県・星崎綾子

山形県・シオン

千葉県・火水樹



長野県・あかしや㊙秋刀魚

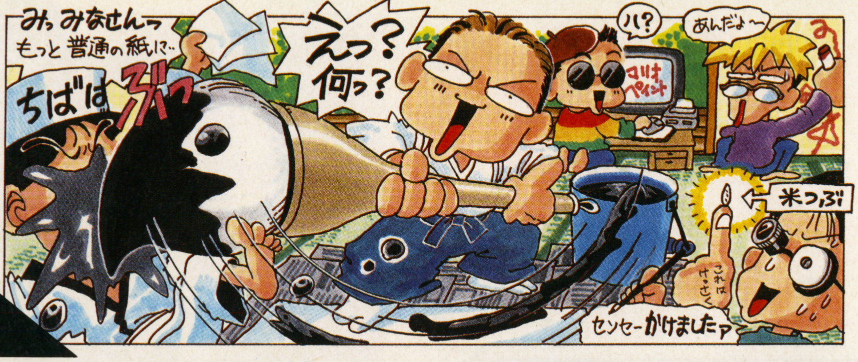
和歌山県・星崎綾子

横★電

読者の方から質問をいただきました。「ぼくはおおきくなったらへんしゅうとゆーひとになりたいのですがどういうことをやるんですか」(大田区/竹内祥二君) いい質問ですね。「へんしゅうしゃ」というのはとてもとても偉い人のことで、大塚さんの原稿を待ったり、大場さんの原稿を待ったり、小我さんの原稿を待ったりするのが主な仕事です。大変ですね。

すりーすり!! 2G（ガリ） すずり

ゲームのタイトルで遊んじゃえ



徳島県・おやじ牛
電鉄、……買おっか？……待っとる。
（伝説のオウガバトル）

千葉県・うっ!!チョコボ
まずはJリーグの逆襲
（MOTHER2 ギーグの逆襲）

宮城県・バイセップスマン
四割当番
（バットマン）

愛知県・ダーク・シュナイダー
男はエロいーど
（エルナード）

大阪府・タイガーキック！
えー風呂屋
（エルファリア）
男女混浴〜!!

宮城県・バイセップスマン
欲しいのガリ
（星のカービィ）

千葉県・大石K三
優子と健
（龍虎の拳）

神奈川県・地獄からの使者
あいつ、暗いなぁ。
（アイスクライマー）

石川県・カネカシーナ
代行、迂回したい。
（大航海時代）

宮城県・バイセップスマン
新芽が出てたぜい!!
（真・女神転生）

宮城県・エレキ野郎
ポッキリツキユビ
（ポップンツインビー）

大阪府・大岩真樹
犯人（ホシ）のカービィ
（星のカービィ）

宮城県・バイセップスマン
売る虎千円分
（ウルトラセブン）

静岡県・青池慎司
アリ、カメ、ゾウさん、ウシ、トラ、サイです。
（アメリカ横断ウルトラクイズ）

神奈川県・M・T
中家老全滅
（餓狼伝説2）

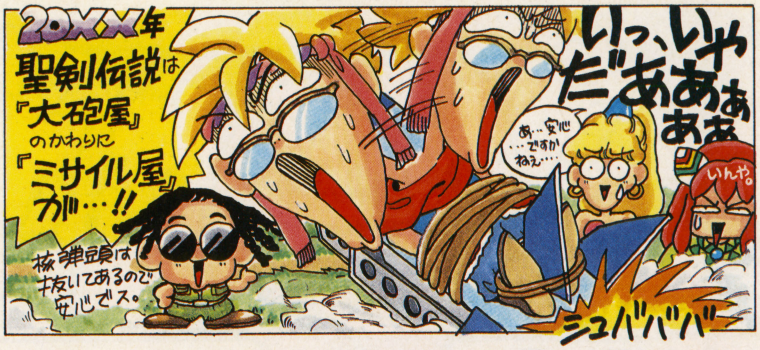
茨城県・WWF毛沢
紙ねぇだぁっ
（ターミネーター2）
うっ…

石川県・カネカシーナ
曲げるな!! 県道
（負けるな！魔剣道）

●ちばば「おやじ牛クン！　待ってたら売り切れちゃうぞ！　桃鉄は!!」
■ハセガ「新芽が出たぜい!!　っていうのは、なんかほのぼのとしてるな」
●ちばば「青池慎司クンのは、うまく動物でまとまっている！　最近、なんかこういうきれいな作品が増えてきてうれしいな!!」
■ハセガ「下品ネタが多かったからな」
●ちばば「大岩真樹クンの作品。犯人（ホシ）のカービー。大岩クンはなんと10歳」
■ハセガ「10歳の子が、犯人と書いてホシと読むのを知ってるのか!!　恐ろしくなったな日本は！」
●ちばば「〝曲げるな!!　県道〟は、地元の人たちの熱いメッセージです。お国の人！　受け取ってください!!」
■ハセガ「そんな人は見てねーよ！」

20XX年

10年後のゲーム界を大予言!



20xx年『ゼルダの伝説』は、ニワトリを攻撃していると、ニワトリではなく“日本野鳥の会”が襲ってくる!!

東京都・RYO

20xx年『ストリートファイターⅡ』の20作目が発売される。その『スト20』ではリュウの昇龍拳が、一度打つと一時間は降りてこないほど、すごいジャンプ力になっている。

秋田県・ポン酢マン

20xx年『ファイナル・ファンタジー』に“サギ師”なるジョブが登場する。うまくモンスターを口説いて、お金をまきあげられるようになるだろう!!

山形市・シオン

●ちばば「ハセガーはこの方法で結婚した」

20xx年『ボンバーマン』のパッケージには「火に近づけないで!!」と書いてある!!

茨城県・WWF毛沢

20xx年『熱血高校』シリーズに“女装部”“華道部”が登場する!!

山形市・シオン

20xx年『桃太郎電鉄』の貧乏神は、株を霊感商法で売ってくるに違いない!!

大東市・サンドラ

20xx年『マリオ』シリーズにかわり、『ワリオ』シリーズが登場してしまう!!

茨城県・WWF毛沢

●ちばば「“マリオとワリオ”とかいうゲームも出るし、あながちギャグじゃないかも」

本日の大トロ賞 5G(ガリ)

青森県・神月るん

◆死んだり、生き返ったり、とても忙しい『FF』シリーズ。でも、登場人物が全員死ぬなんてことは…う~む。『FF』ならあるかもしれないなあ。

第1回ちばば杯寿司争奪戦!!

〈1位〉…ちばば寿司特製ロウ細工寿司〈2位〉特製ロウ細工ちらし寿司
1回掲載されると、特製ヘンテコシールと500円の図書券をプレゼント!!

さあ、11号に来て首位が2人登場した!! カネカシーナくんが今回5G稼いで、としかずクンに追いついた!! としかずクンは、今回ポイント無しというのがイタイ!!

さて、もう1人今回注目する人物がいる。WWF毛沢クンだっ!! 今回いっきに4G稼いで、8位から5位にランクUP。争奪戦終了まじかで、先が見えなくなってきたぞ!!

➡途中経過

1位	カネカシーナ	16G
〃	としかず	〃
3位	兵頭功也	14G
4位	バイセップスマン	12G
5位	地獄からの使者	11G
〃	シオン	〃
〃	タイガーキック!	〃
〃	WWF毛沢	〃
9位	猫だまし!ぽん吉	10G
10位	セイント川原	8G

第1回争奪戦終了は15号!! 寿司は誰の手に?

➡ランクインあと一歩

〈11位〉遊び人のりょーさん、安土桃子、大岩真樹、侍大将飛雪…7G。
〈15位〉うにょ~ん、さむらい、山本一発…6G。
19位の人は、合計11名で得点は5Gです。全員、載せられなくてゴメンね!!

横★電

今、6月4日の午後8時半です。あしたは新婚旅行でバリに行きます。早朝3時半に家を出なければなりません。まだな一んにも支度してません。でもまだ初校を見なければいけないので帰れません。でも心の中はもうバリなので仕事なんか手につきません。おまけにとなりではウォーリー大場とビショップ小峯がゲームしてます。楽しそうです。ぐわおー

電撃笑年団

VOL.3

さすらいの暗殺者…の巻。

早くも連載3回目に突入した電撃笑年団。今回からさらなるパワーアップのために「鼻毛ポイント制」を導入することが決定した！ 採用者には図書券の他に毎回「鼻毛ポイント」が与えられ、1シーズン10回中でいちばんポイントを稼いだヤツにすばらしい賞品をさしあげるぞっ！

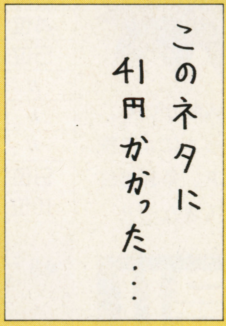
京都市・ORANGE
⬅おお、なかなかいいアイディアかもしれん。こんどはその「かわいい彼女」を描いてくるべし。［3鼻毛］

小我(以下小)　ということで今回からポイント制の導入だ。面白いハガキには1～4鼻毛のポイントが与えられるぞ。
は　相変わらず下品だな。で、優勝者には何が送られるのだ？
小　まあ、オープニングシーズンだからな。あんまりセコイもんじゃまずいだろう。そこで…「小我の部屋にあるいらないモノ詰め合せセット」をプレゼントするっ(笑)！
は　それのどこが豪華なんじゃ！
小　詳しくは次号で発表するから楽しみにな。それと「ちばば寿司」のコーナーとは何の関係もないから、間違えずに投稿するように。宛先はあくまでも「電撃笑年団」だよ。

はせがーさん、結婚式はどこのTV局が中継するんですか？（**鳥栖市・馬場崎秀和**）［2鼻毛］
小　ぎゃはは。しねえよ！ そんなもん誰が見るんだ!?
は　失礼なことを言うな。アメリカの3大ネットワークが24時間テレビで、全世界生放送したんだぞ！
小　うそこけよ、オヤジ！ だいたい3大ネットワークってどこか知ってんのか？
は　CBS、ABC、FENだろ？
小　最後のはラジオだ(笑)。

奈良市・菊まさむねん
⬆某音楽雑誌にすかんちのローリーが「したくない男」3位に入ってた。［2鼻毛］

私はJBカリヤさんが好きだ！ 早くカリヤファンクラブを作れ、はせがーのバカ！（**古川市・田中辰徳**）［1鼻毛］
は　誰がバカじゃ！ 電少のアイドル、俺さまをさしおいて、カリヤのファンクラブを作れとはなにごとだっ!?
小　30過ぎてアイドル…あいざき進也でも、そんなズーズーしいこと言わんぞ。
は　ふん…。
小　なによ、その「ふん」って…。
は　言われてみればそうだなって思ったんだよっ！ まあ、カリヤファンクラブは検討しておこう。



多賀郡・WWF毛沢
⬅このハガキを掲載するのに、印刷代が41万かかった…。［1鼻毛］

関係ない話だが、30過ぎて髪の毛を脱色して、ウンコをもらすようなライターは地獄に落ちると思う。（**座間市・地獄からの使者**）［2鼻毛］
小　誰が地獄に落ちるじゃ!? …って、はせがーと同じリアクションしたりして。
は　だいたいお前、地獄に落ちる以前に原稿よくオトしてるじゃねえか。これでダブル落ちるってヤツだな。
小　うまい…とか、そうじゃない。それに俺みたいなヤツが、みんな地獄に落ちてみな。誰も締め切り守らなくて、エンマ様も困るぞ。だから平気ってワケだ！
は　どんな理屈だよ？
小　だいたいこいつのペンネーム「地獄からの使者」だって…ってことは、お前も地獄に落ちてんじゃね～かよ(笑)。

新潟市・ギミック
⬅わっ、顔が恐いよぉ～。「行くぞ、ランス…」たってなぁ～。独特のペンタッチではあるが…。［2鼻毛］

横★電

この前、クラスのヤツに「ねぇ、『ドラⅤ』持ってる?」と聞かれ「うん」と言ったら「え〜、お前、『ドラえもんⅤ』持ってんの〜」と言われてしまった。ムカツク〜!(**横須賀市・夢魔のラン**)[1鼻毛]

は いいじゃねえか。この世界で「ドラえもんⅤ」持ってるのはキミだけなんだぞ。もっとエバりなさい! ちなみに小我は持ってるか、ドラⅤ?

小 当然よ…。

は え〜っ! お前、『ドラムをたたく加山雄三、けっこうヘタだぞⅤ』持ってるの〜!? 変なのぉ〜っ!

小 必ずいるんだよな。こ〜ゆ〜ヤツ…。

北巨摩郡・こがねみかん

⬆涼しげなイラスト。でもこのコーナーには残念ながらシールはありましぇ〜ん。[1鼻毛]

息子の通う小学校では、校則で「親同伴でもゲーセンは禁止」とのこと。私は思わず説明会で「ナムコワンダーエッグはゲーセンとテーマパークのどっちに入るんですか」と、聞きそうになった母親です。(**仙台市・亀田葉子**)[3鼻毛]

は おおっ、人妻からのお便りっ! ふがふが、興奮するっ!

小 ふがふが、ワシもじゃ…って、2人してジジイになってどうする。しかし、これは意外と難しい質問だぞ。

は 遠足の時の「バナナはおやつに入るんですか?」と同じぐらい奥が深いな。

小 そういえば俺が小学校の時、弁当箱にチョコレート隠してるのがばれたヤツがいてさ。先生に「何だこれは!?」って言われて「おかずです」って、答えたヤツがいたぞ。で、そいつむりやりチョコおかずにご飯食べてんの。

は それ、ゲーセンに行って「ここは銭湯です」って言ってるようなもんだぞ…。そうか、この人妻も息子と一緒に、ゲーセンにハダカで行けばいいのだ! ふがふが…。

小 ムチャだけど、ふがふが…。

俺がハガキを出してもボツになる理由がわかったぞ! 俺は赤や青のペンで字を書いていたからだ。応募の決まりをよく読むべきだった〜!(**秋田市・ゼットⅡ**)[2鼻毛]

小 応募の決まりのところに書いてある「なるべく黒のボールペンやマジックで」…のことだな。

は 別にどうしてもってワケじゃない。面白ければ載せるぞ。

小 それじゃ「ゼットⅡ」が面白くないってことじゃねーか!

は はっきり言うな、お前も…。

小 アンタや、アンタ!

この前、授業中に内職してたら見つかってしまいました。はせがーさん、うまい内職の仕方を教えてください。(**練馬区・荻野あきら**)[2鼻毛]

は 「内職」…すごい表現だな。学校の先生が言いそうな言葉だぞ。

小 しかも「うまい内職の仕方」ときたもんだ。

は 要するに、教科書のはじっこにパラパラマンガを描いたりすることだろ。

小 あと、ハナクソまるめてボールペンでゴルフとかやったり…。

は おい、汚ねぇんだよっ! とにかくなんかしてる時に先生に見つかったら、ごまかすの一手だな。俺もやってたもん。

小 ごまかすって…どうやってたワケ?

は 独りごと言うのよ。「ばぶぅ〜、宇宙人の電波が聞こえるぅ〜」とかさ…。

小 それ、単なる危ない人だよ…。

糸満市・ぱるぷんて

⬅ワイルドな絵だが、もうちょっと丁寧に描いても良かったかも…。[1鼻毛]

横浜市・良雲悪雲

⬅えらいっ! 我々が何を望んでいるかを、よく知った読者である。ちなみに2人とも春麗が気に入ったぞ。[3鼻毛]

「おあいそタイム」が突然終了だなんて、あいそ悪いんちゃうか?(**伊達郡・桜桃太郎**)[1鼻毛]

小 言てえる。ちばばも困ったヤツだな。でも、なんで終了したんだ?

は お前が読者コーナーやりたいって言うから、わざわざこの「電笑」を設立したんじゃねえか! 忘れたのかっ!?

小 ふ〜ん、そうか…(笑)。

ボツ直前! 今週の小我くず!!

2人に質問です。「六甲のおいしい水は、なぜなぜ美味しいの?」…ちゃんと答えてください!(**多賀郡・WWF毛沢**)[1鼻毛]

は しょうもないこと聞いてくるなよ。

小 しかし、♪六甲のぉ〜…って、あのCMソング、よく考えると不気味だよな。何か恐ぇよ。

は で、その続きが「おいしいミミズはぁ〜」…だと、もっと恐いぞ。ペットボトルにミミズがたっぷり入ってんの。中でモゾモゾ動きながら…。

小 げ〜っ…やめてくれっ! 気持ち悪ぃ〜!

最近Jリーグが盛り上がっている。この前テレビ見てたら、頭がハゲてるくせにまわりの毛だけ異常に伸ばしてる外人選手がいたので、そのことをはせがーに話したら「ああ、あれだろ…確かバギャジュワポンとかいう選手…」と、ワケのわかんないことを言っていた。本当にそんな名前のヤツがいるのか? 知ってる人がいたら教えてくれ!(小我)

電少 NEWS ニュース

夏がく〜れば思い出す。電少ニュースと福島競馬。世界広しど、これほどまで夏が似合わない、わたくしJBカリヤが今週も日陰で競馬新聞をコッソリ開きさつつ集めた特ダネ情報の数々。まあ今週もいってみマスか。

マイクロサイズのいい音コンポ登場!!

⬆コンパクトコンポとＣＤラジカセがドッキング！　音楽ライフに新兵器！

コンパクトコンポは欲しいけど、ちょっとスペースとるし…。かといってＣＤラジカセは、ちとプアーだし…。そんな事でお悩みのアナタにピッタシなのが、日本ビクターから登場の『ＭＩＣＲＯ COMPO UX―Ｔ１』

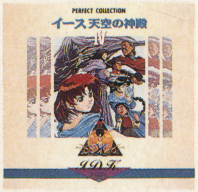
コレってコンパクトコンポの高級感、高性能とＣＤラジカセの操作性、省スペース性、コストパフォーマンスなどの要素をあわせ持ったニューマイクロコンポなのだ。どれくらいコンパクトかと申しますと、システム幅は460㎜と、まさに小型ラジカセクラスってとこでスカ。これなら机の上やベッドサイドにもジャストフィット。スピーカーを離して置けば、コンポならではの臨場感も味わえるウレシ設計！

スピーカーボックスは木製キャビネットだし、小容量に適した重低音システム〝ＡＩスーパーバス〟採用で小型ながらナチュラルな高音質、力強い重低音を同時に実現するしと、どこからみても大型システムコンポにヒケをとらない、ごっつよろしおまんなのメチャスゴ野郎なのだ〜!!

（¥46,000／税別／日本ビクター）

ファルコム・レーベルからの新作CD

前作大好評のＯＶＡ『イース 天空の神殿』オリジナルサウンド・トラック『パーフェクト・コレクション・イース 天空の神殿Ⅲ、Ⅳ』が発売！ またまた、Ｊ．Ｄ．Ｋ．BANDとJ.D.K.E.オーケストラによるイースの最新アレンジアルバム。Ⅰ〜Ⅳまで４枚そろえればもうチリバツ(笑)。(各¥2,300／キングレコード)



➡ボーナス・トラックもプラスした。イースファン必聴アルバム!!

⬅初回特典はピクチャーディスク。こりゃまたマニアにはウレシイゾ。

GTVからファミコンビデオ！

⬆(¥5,800／製作ＧＴＶ／発売：日本レンタルシステムサプライ)

ファミコンの歴史も長いもので、もう10周年スか…。そこで、ＧＴＶから全国ファミコンファン必見のビデオが発売っスヨ。その名も『ファミコン・パーフェクトビデオ'83〜'93』

ファミコンの歴史はＴＶゲームの歴史！ 名作・定番ソフト徹底解説をはじめ、高城剛、みうらじゅんなど有名人が語るマイカルトゲーム、もち10年の歴史を振りかえるファミコンヒストリーと内容は盛り沢山！もう観なきゃバカっスネ。

おなじみ矩形波倶楽部の『Pop'nツインビー』

ウィンビー国民的アイドル化計画第３弾として贈る、『Pop'nツインビーグラフィティ』

このアルバム、ツインビーシリーズ初のＳＦＣゲーム『Pop'nツインビー』より、サウンドトラック全曲＋MADOKAの歌１曲を含むアレンジ６曲収録。EXTEND TRACKとしてカラオケとMADOKAからのメッセージもありのオイシイＣＤなのだ！要チェック！

⬆pop'nツインビーのフルコース。(¥3,000／キングレコード)

ウルトラQのビデオ2巻同時発売！

あの、円谷プロ不朽の名特撮ＴＶシリーズ『ウルトラＱ』が帰って来た。そうです、Ｑちゃんのベスト版ビデオ２巻がロープライスで登場！

カネゴン、ペギラ、ケムール人などナツカシの人気キャラがまとめて観れる超オトクビデオ。このビデオ発売を記念して、愛らしいガラモンさんのソフトビニール人形を10名にプレゼント！ 欲しい方は、電少ニュース『ガラモンさん』係まで。

⬅ウルトラシリーズの原点というべき名作。観たほうがイイあるよ。(各¥5,800／バンダイビジュアル)

★ゲームにあきたら、ウラワザ探して旅に出よう

電撃ウラワザEX

Sフォーメーションサッカー2

SFC

とびきりHOTなウラワザ3選！

発売間もない『スーパーフォーメーションサッカー2』から、3本のウラワザを紹介するぞ。まずはタイトル画面でⓁ+Ⓡを同時に押しながら、✚左、Ⓐ、右、Ⓨ、ⓢ、ⓢと入力しよう。これで、熟練者さえ舌をまく「辛口モード」に入るのだ。敵の攻撃も守りも数段にアップして、激戦間違いなし！腕に覚えがあるなら、一度は挑戦しよう。そしてもう一つは、おなじみ「HUMANチーム」を使用できるウラワザだ。これは、EXHIBITIONでプレイヤーどうしの対決（1Pvs2P、1P&2Pvs3P&4Pのどちらか）を選び、チームセレクトの画面でⓇ+Ⓐを押しながらⒷでOK。これで友だちとの対戦がさらに熱くなるハズ。熱くなりすぎて友だちを失わないようにね。そして最後に、タイトル画面でⓁ+Ⓡを押しながらⓎ、Ⓐ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓧ、Ⓑと入力してみよう。成功すれば、ラウンドセレクトが可能になっているぞ。一人でプレイするにしても、みんなでワイワイと対戦に燃えるにしても、これだけのウラワザが取り揃っていればただでさえ面白いゲームがもっともっと面白くなるぞ！

東京都　マーカークン

⬅これが「辛口モード」だ。このモードを打ち破る事ができるかな？

⬅そして、これがラウンドセレクト。コマンド入力は正確に打ち込もう。

⬅おなじみの「HUMANチーム」の登場だ。このチームは前作にもウラワザで登場したよね。

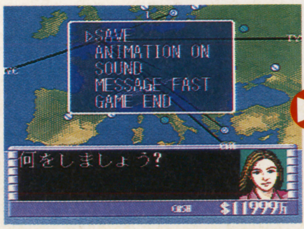
エアーマネジメントII

SFC

国旗当てクイズ

プレイ中にシステムコマンドを選んで、コマンド画面を出す。次にセレクトを押すと、画面の下のメッセージが変わって国旗当てクイズが楽しめるのだ！　この国旗当てクイズは4択の問題が全部で10問出るぞ。しかもクイズを選ぶたびに、ランダムで問題が変わるから何度でも遊べちゃうのがイカス！　長時間プレイするこのゲームのちょっとした息抜きで楽しめるし、また社会のお勉強のために役立つからお母さんに怒られないでゲームが遊べるぞ（笑）。このワザに感謝しなさい。

埼玉県　ああ、女神様のいぢわるクン



➡システムコマンド画面を開く。この時にセレクトを押すと…。

⬅電撃SFC杯争奪、国旗当てクイズ〜。まずはこの国旗の国家名から。

ウラワザEX

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

デザートストライク SFC

ライフが5に増える

パスワード入力する時に「1234567」と入れると、なんとライフを5の状態にしてゲームをスタートできるのだ！　ただし、この状態でゲームを進めてパスワードを取っても、ゲームを再開する時はまた3の状態に戻ってしまう。再びパスワード入力画面にして「1234567」と入力すれば、またライフ5の状態でゲームをプレイできるのだ！　この状態なら少しぐらいダメージを受けても安心。頑張ればゲームクリアも夢ではない！　難しいと泣いてる人はこのワザを試してみてはいかが？　絶対後悔しないこと間違いなし。

神奈川県　阿修羅・腹クン

⬅まずパスワード入力画面にしてっと。

⬅1234567…本当にこれでいいのかな？

⬅あ、ライフが5になってる！　これならゲームクリアできるかもね。

Sフォーメーションサッカー2 SFC

オート＆監督モード

自分で試合をするのが面倒くさいというあなたへ、この2つのウラワザを送ろう。まずは完全なオートモードだ。タイトル画面でⓁ＋Ⓡを押しながら✚右、上、左、下、Ⓐ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓑと入力すればOK。これはコンピュータどうしのウォッチモードで、自分はなーんにもしなくていいぞ。でもこれではあまりにも味気ないという人は、オールスターモードの1Pvs2Pモードを始め、時間設定の画面になったら、Ⓛ＋Ⓡを押しながらⒷで決定しよう。これだと普通のオートモードとは違って、フォーメーションやスターティングメンバー、そして選手の交代などを自由に変更できるぞ。楽できる上、監督気分も味わえるので超おススメなのだ。

東京都　ボンバークン

⬅なーんにもしなくていい完全なオートモード。試合運びの参考に。

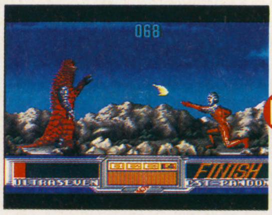
⬆逆に戦略性が問われる監督モードだ。アクションは苦手な人もこれならOK！

ウルトラセブン SFC

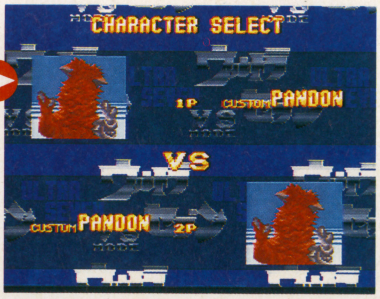
パンドンで戦え！

ストーリーモードの最後に出てくるパンドンとパンドン改。あまりに強いので、対戦で使いたいと思った人も多いんじゃないかな。なんとその方法があったのだ。やり方は単純だけど困難だぞ。まずはイージーモード以外のストーリーモードで、パンドン改を倒す。つまり、エンディングを見るということだ。そしてエンディングが終わったら、電源を切らないで対戦モードに入ろう。これでキャラ選択にパンドンとパンドン改が加わっているハズ。ただしコンピュータの使うパンドンと違って、ワザを出すには通常の対戦モードと同じようにエネルギーをためないといけないぞ。

大阪府　柄阪某氏クン



⬆とにかくエンディングを見ないことには話しにならない。頑張れ！



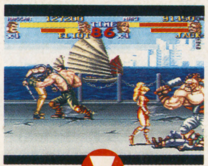
➡対戦モードにパンドンが！　もちろん、パンドンどうしの対決もOK。

ファイナルファイト2 SFC

簡単！　ボス攻略

味方を犠牲にして、ボスを簡単に片づける非道なワザが見つかったぞ。2Pモードでボス戦の時、味方のどちらか（なるべく体力のたくさん残っている方）をボスのすぐ近くに立たせる。後はその味方を巻き込む形でもう一方がひたすら殴り続けるのだ。これだと、通常と違って最後のフィニッシュ攻撃が入らず、延々とダメージを与え続けることができるぞ。もちろん、味方の体力も減っていくけどね。ただし、犠牲となる味方と、ボスの位置関係はかなり微妙で、少しでもずれていると成功しないので気をつけよう。1Pモードなら、ボス戦の時だけ乱入させればOKだ。

岐阜県　相模原肇クン



⬅おっと、ボスだ。おまえ犠牲になれ。

⬅この辺、だいたいこのあたり立つ。

⬅後は攻撃を続けるだけ。動きが速すぎて通用しないボスもいるので注意！

ウラワザの友

編集の村松さんと伊藤さんの御命令で、「ソード・ワールドSFC」をプレイしている。ルールが忠実に再現されていて、シナリオも面白い。なにより原作「死せる神々の島」に出たプラムちゃん（グラスランナーの女の子）が仲間にできる、ナイトシェードも出る。これは買いのゲームだ、久しぶりに楽しめるぞと思った矢先にデータが飛んだ。ああ、レベル5のファイターが…とほほ（泣）　：浅

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

ブレス オブ ファイア　SFC
チェックボタン

戦闘中各キャラのHP、MPが表示されている時に、Ⓢを押しながらその数値を見よう。なんと、最大値が表示されているではないか！　「おおっ、これでいつでも全回復か！」と思いきや、Ⓢから指を離すと元の状態にもどってしまう。つまり、このコマンド（というほどではないが）は現在のHP、MPと最大値をくらべるために使うのだ。喜んでしまった人、ガッカリさせてスマン。

宮崎県　高須衛クン

ポップンツインビー　SFC
クレジット8

ゲーム中ポーズをかけ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓨ、Ⓧ、Ⓡ、Ⓛ、✚上、左、下、右、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐと押してポーズを解除しよう。これで、クレジットの数が8になっているぞ。コマンドは長くて大変なんだけど、効果の方はバツグンだ。なんせクレジット8回あるんだから少しは希望がもてるよね。これならやられちゃっても「もーやめちゃう」なんて言ってられないぞ。そう、「まだまだやる」のだ！

岡山県　河童童子クン

ドラゴンボールZ 超武闘伝　SFC
ウォッチモード

まず、コンピュータとの対戦モードを選ぶ。戦いが始まったらⓈを押してポーズし、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨを同時に押すのだ。この時、音がなったら成功。ポーズを解除すれば、自分の分もコンピュータが操作してくれて、観戦モードに早変わりするぞ！

⬆これで対戦の相性を調べるのもイイね。

東京都　早田勇輔クン

ブレス オブ ファイア　SFC
彼女の体を…！

まず、ニーナまたはディースをパーティの先頭にして光の街に行こう。そして、ある家の2階にいる男に話しかけるのだ。すると「もませてくれたら、ぜにをやろう」といってくるので、「はい」を選ぼう。すると画面がピンク色になり、20000ゼニーも手に入るのだ！　…えっ、どこをもまれるのかって？　もちろん肩に決まってるじゃん！

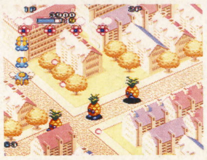
秋田県　シャッキリもちもちクン

セプテントリオン　SFC
サウンドテスト

ゲームの途中、いつでもいいのでⓈを押してポーズをかけよう。ここでⅡコンのⓁ＋Ⓡを押しながらⓈを押すと、画面上では何の変化も無いけど、実はサウンドテストモードになっているのだ。使い方は、Ⓧで選曲してⓇで音楽スタート。効果音を聞きたい場合は、✚上で選択してⓁで鳴らすことができるぞ。最高にスリルのある音を、ぜひ楽しんでくれ！

東京都　都樫由宇クン

ポップンツインビー　SFC
オプション9



⬅画面の左上に注目。9になってるでしょ。

ゲーム中ポーズをかけて✚下、下、上、上、Ⓑ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓧ、右、左、Ⓐ、Ⓨと入力してポーズ解除。成功すればオプションの数が一気に9になるぞ。これだけあれば、ゲームがかなり楽になるぞ。

富山県　次郎長クン

パチンコ物語　SFC
サウンドテスト

まずは地下1階に降りよう。そして、カウンターに座っている女性の横に置いてある箱に、カーソルを合わせてⒶを押すと、サウンドテストが始まるぞ。負けが込んで来たらこれでリフレッシュしよう！

東京都　ヨコヅナクン

ブレス オブ ファイア　SFC
口止め料をもらう

光の街で売っている「ひもつきさいふ」を持って、闇の街の宿屋に泊まろう。すると、宿屋のオヤジがパーティの金を盗もうとしているのを発見するのだ。オヤジは口止め料として5000ゼニーをくれるぞ。

兵庫県　村邑誠クン

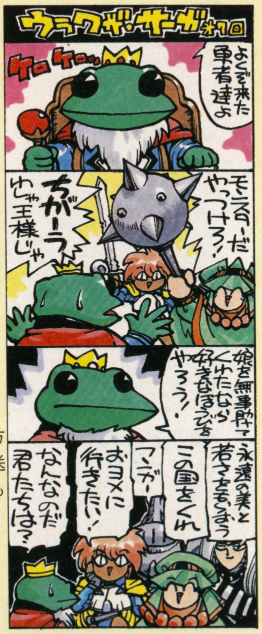
獲得賞品一覧表なのだ！

- 光の賞：12000円分のおもちゃ券　光竜「アーギャ」：光を治める聖なる竜。神に近い。
- 天の賞：8000円分のおもちゃ券　天戦士「バビロン」：神族さえ恐れる斬魔剣を持つ。
- 地の賞：6500円分のおもちゃ券　地導師「アニャン」：大地の力を操る僧侶的存在。
- 霊の賞：4500円分のおもちゃ券　霊魔喚師「ルシファ」：呪文ならなんでもOKの魔人。
- 闇の賞：3500円分のおもちゃ券　闇王「グノース」：永い封印のため記憶を失った巨人。

ウラワザのハガキを送ってくれ！

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、そのワザのやり方の確認方法を我らゲーマーチームにわかるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！　図があるといいぞ。SFC、FC、GB、MD、PCなんでも受け付けているぞ！　キミに頼んだ！

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」ウラワザ係
FAX03-5276-2217



ウラワザの友　（前号の続き）サクロン！　三宅裕司の胃がムカついてる姿を見ると、「オメーの顔のほうがよっぽどムカつくんだ、バカヤロー！」と叫びたくなってくる。早く終わってほしいものだ、あのCMは。話は変わるが、『ストⅡターボ』のサンプルが編集部にきた。アーケードで弱かったベガに、復活のきざしがある（5月末現在）。おかげで、ほやへ田島がサイコ投げをするようになった。ケッ！　：中

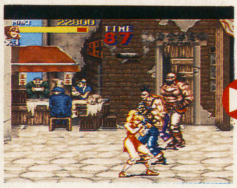
電撃クリニックEX

今回のクリニックはたったの2ページ。もっと応援してくれなきゃ、このまま無くなってしまうかも。ウソ。

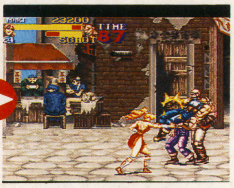
ファイナルファイト2 担当 バオウ中里

●究極の必勝法…それは基本と根性

とにかくセオリーってやつを守らないと、いつまでたっても上達はおぼつかない。そんなわけで、ここでは攻撃の基本を紹介しよう。これを覚えておけば、あとは根性と練習しだいでエクストラモードもラクラク勝ち抜ける！…と思うぞ。



⬆敵は上下に攻撃判定が少ない。ここが狙い目なのだ。



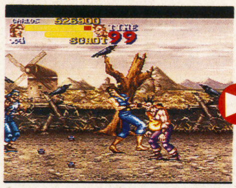
⬆敵が少ないときは投げ、多いときは殴り。使い分けよう。

⬅攻めの基本

殴るにしても投げるにしても、敵の上下から近づくのがセオリー。他には✚下を入れながらの飛びげりで、相手をよろめかせた時につかむ方法がある。むやみに真正面から攻めないように。

これやっちゃダメ！➡

敵の攻撃を受けたとき、ボタン連打で反撃しないこと。レベルが高いと、まず連続で攻撃をくらうからだ。たとえザコといえどバカにならないダメージなので、必殺技で反撃しよう。

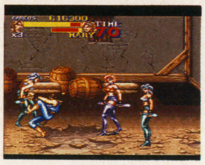


⬆イテッ。この野郎、殴り返してやる！ と考えると…。

⬆こうなるのだ。必殺技で減る体力なんてわずかなのに…。

●ザコ敵との戦い方…これが重要

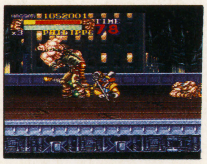
クリアするためには、できるだけザコ敵にやられずに先へ進むことだ。特に要注意の人物を紹介しよう。マリー、エリザの高速ジャンプ攻撃は、ムリにかわそうとせず必殺技で返そう。ジョニー、アトラスの2人はベアハッグの間合いが広い。上下から近づくよりはジャンプ攻撃から攻めること。エリックのダッシュ電気攻撃は、ハガーならボディプレスで返す。他の2人は早めに飛びげりで返せるが、必殺技で対抗するのが無難。



⬆今回、こいつらは女なのか？ ナゾだ。

●ボスキャラ攻略だ!!

1面から3面までのボスはザコ敵同様、上下から近づいての攻撃でカタがつくぞ。問題は4面のボス。基本的にはいままでの戦法でよいのだが、絶対に投げは狙わないこと。逆につかまっちゃうぞ。攻撃力がすさまじいので、少しでもヤバイと思ったら必殺技で逃げることだ。防御力が低いので、必殺技連発で体力をけずってやるのもよい。とにかくムリは×。

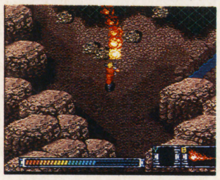


⬆前作のソドムに匹敵する強さ。強え～！

怒りの要塞 担当 チーズ浅田

●武器の有効的な利用法

4つの通常武器の有効的な利用方法を教えよう。読者の中には1番攻撃力のあるフレイムガンばかり使っている人が多いと思う。ところがフレイムガンは射程距離が1番短いのだ。左の写真に注目。ね？ 近づく時にかなりのダメージを受けてしまう。しかし他の武器を使うと……左下の写真のように遠くから、簡単に敵を破壊することができるのだ！ こんな地形がいっぱい出てくるから、武器を使い分けて進むのがクリアへの近道だぞ。



⬅うりゃー、敵を撃ちまくって突き進むぜ！

➡フレイムガンだと近づくのにひと苦労する。

➡例えば反射レーザー。ごらんの通り簡単に倒せる。

S・フォーメーションサッカー2 担当 ほやへ田島

●脱出への手引き

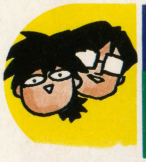
具体的な攻略は本誌を参照してもらうとして、今回は知っているとちょっとだけ得する情報を公開しよう。エンディング後に出てくるメッセージには、多くのパターンがある。得点が39までなら「YOU ARE A GOOD PLAYER」となり、40～79ならGOODの所がGREATに、80～119ならSPECIAL、120～169ならMASTERになる。その他をざっと紹介すると、ファール無しの場合：YOU ARE A FAIR PLAYER、大量のファールをした場合：YOU ARE A ROUGH PLAYER、得点者が1人しかいない場合：YOU ARE THE ONLY STRIKER、16人全員が得点した場合：YOUR TEAM IS PERFECT、無失点の場合：YOUR DEFENSE IS PERFECT、1人で150得点した場合：YOU ARE GRAND STRIKER、そして最後に、170以上得点した場合、YOU ARE A LEGENDとなるのだ。ちなみに今号紹介したラウンドセレクトを使うと、必ずYOU ARE A CUNNING（カンニング）PLAYERになっちゃうぞ！

⬅ラウンドセレクトは使わない方がいい。

⬅なぜなら、こうなってしまうから。

ゲームの友

ヒューマンから発売されたセプテントリオン。一見地味だけど、これがまた実にいいゲームだと思う。ハッキリ言って「死」に対するスリルや恐怖は、下手なホラー映画より迫力がある。特に女性客を死なせたりしたら、断末魔の悲鳴が耳について離れなくなるのだ。いつか機会があれば、クリニックで大きく取り扱おうと思うから、自分なりの攻略法があれば教えてね。 ：田



あなたの悩みを電撃ショック!
ハッカーQ&Aスペシャリティ

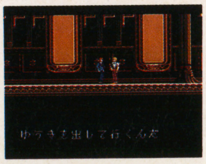
Q 『ヒーロー戦記』のシャングリラ市にいるのですが、ビグザムを倒してから先に進みません。「そうだん」を使うと、他に入り口があるかもしれないと言うのですが、どこにもありません。洞窟の中は何回も調べました。
愛知県　森本和英クン

A つまりそれは、調べ方が甘いワケだ。洞窟にトビラがあるのは見つけただろ? このトビラを抜ければいいんだけど、スイッチを押さないと開かない。同じ階に3方に別れた行き止まりの場所があるので、そこを重点的に調べてみよう。スイッチがあるハズだ。　:田

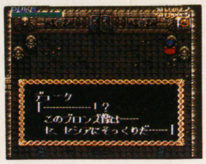
Q 『セプテントリオン』を買ってきたのですが、何をやっていいのかさっぱり分かりません。時間はどんどん過ぎていくし、生き残った乗客を助けたいのに、みんな好きかってなことを言ってばかりでなかなかついてきてくれないのです。何かいいアドバイスを下さい。

京都府　ポチワラクン

A 助けられる乗客は20人以上いるけど、すべて助け出す必要はないんだ。とにかく説得が長引きそうなら見捨ててしまおう。ただし、最高のエンディングを見たいなら絶対助けないといけない人がいる（主人公によって違うぞ）。詳しいことはいずれ、クリニックで特集するから待っててね。　:田



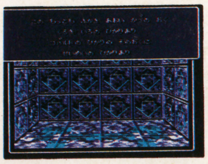
Q はじめまして。ハタチを過ぎたと言うのにゲームをプレイしてしまい、今思いっきりハマっています。実は『ノイギーア』の前半戦の遺跡の中から抜け出せなくて困っています。そーゆーコーナーじゃないかも知れないけど、聞く人もいないし…。本当に困ってるんです、どうかこの哀れな初心者を救って下さい。東京都　SAKURAクン



A いえ、そーゆーコーナーです。で肝心の答えですが、遺跡のどの場所ですか? あのお願いですから、質問のハガキはなるべく詳しく書いて下さいね。えーと、最後の場所だと思って勝手に答えます。右から2番目の像に話かけ、中ボスとの戦闘に勝てば遺跡から抜けられます。違うならまたおハガキ下さい。　:浅

Q 『ウィザードリィⅤ』で、地下3階の中央最南端を通り抜けることができません。今までは、マロールの呪文で抜けていたのですが、不便でしょうがありません。ここの抜け方を教えてください。　千葉県　鳳凰クン他2名

A ここは、ブルーキャンドルを使えば隠されたドアが開くのだ。そのブルーキャンドルはカミカザ寺院で手に入るぞ。んで、寺院の入り方だが、入り口を守っているNPCをかまわないから倒しちゃいましょう。何か要求されても渡すなよ。　:田

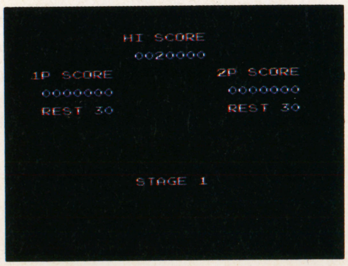


Q 羽岡さん〜紙プロやりましょうよぉ。ねぇ?? そういう読者もいるんですからぁ。好きだったんですよ。東京都　松下秀樹
なんで過去を隠すんですか? やましいことしてたんですか? その辺のハッキリした意見が聞きたいです。教えてちょうだい。羽岡さんを男と見込んでお尋ねする。　北海道　ヤン

A いやぁ……何だっていいのよ、オレは。物事をよく考えて行動してないから。別に過去を隠してないけど、ウダウダ言い訳も変でしょ? でね、紙プロは、いつのまにかパワーアップして電撃MDの読者参加RPG「オムニサイド・ペンタクル」となってるの。それでガマンしてくれ。な? 頼む。　:び

Q スーパーファミコン『魂斗羅スピリッツ』で、プレイヤーストックを30人に増やすウラワザがあるそうですが、その方法が分かりません。是非教えて下さい。お忙しいところ申し訳有りませんが、返信をお願いします。
千葉県　川崎憲クン

A 6歳にしてなんという達筆（笑）。しかも敬語を知っている。それはさておき、このワザは✚下、右下、右と押して⊗。素早くグリっと回すような感じで入力しよう。タイミングは難しいから、何度も試してみてね。それから、基本的に手紙による回答は行わないので、往復ハガキは遠慮して下さいなっと。　:田



⬅素早く、グリッて回す感じだ。成功すると、「ウォー」という叫び声が聞こえるぞ。

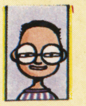
ハッカー電撃隊参上!

★びいず羽岡
電撃隊長：26歳
RPG、SLG、なんでも好きなただのバカ。バンドとオ〇ニーが大好き。電撃各誌に登場。

★ほやへ田島
ザコ・新作係：23歳
本誌ライター兼もっとネオジオを応援しようよの会会長。でもゲームの腕は電撃中最低。

●電撃隊とは…
電撃隊とは、ゲームのために命をかける、大馬鹿野郎どもで結成されている。読者からの質問にはキッチリ答えたい！　と思っているらしいぞ。

★チーズ浅田
ザコ・掃除係：23歳
TRPGが大好きなただのヲタク小僧。でも普通のヲタクにはない無駄な明るさが売り。

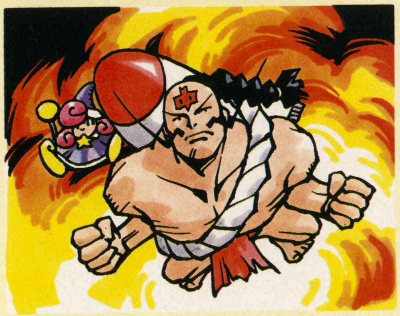


★バオウ中里
ザコ・管理係：21歳
格闘からRPGまで、なんでもOKの不幸なゲーマー。JBカリヤとは馬鹿義に花が咲く。

♥しろー大野
電撃隊のドレイ、イラストレーター兼漫画家。本人の名誉のために、言っておくが電撃隊のメンバーではない。

電撃隊 マッハでGO! こりゃいや〜ん

ちゃんらーん!!　コンペェでぇ〜す。なんてお手軽なギャグはおいといて、6月初旬に開催された東京おもちゃショーで、しろー大先生のキャラクターデザインによるゲームが発表されました！　その名も、『ミサイルファイター（仮）』。PCエンジンのSCDで年末くらいに発売だそうだ。とりあえず、これでしろー大先生が儲かればオレになんかおごってくれるだろうから（仮）、みんな期待してまち、大金はたいて買ってくれ。中身の方も『天外2』でおなじみの天才プログラマー岩崎さんがやってるんで大丈夫だ。よろしくしてほしいのココロ。ウキキ!! ♡♡♡　:び



ハガキをちょうだいな

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　SFCクリニック係

クリニック採用者には500〜1000円分のおもちゃ券！誰にいくらかは、届いてからのお楽しみ！

ゲームの友
言わないでもわかってるだろうが、ウラワザも、クリニックも読者様からのハガキで成り立ってます。男、羽岡一生のお願い、何でも（電撃隊、しろー大野先生へのファンレター、クリニックへの質問、お絵描き）ハガキを下さいね。採用された人には、なんと500〜1000円分のおもちゃ券をプレゼント！　みんなから期待されているウラワザテレカもそのうち作るからさぁ……。　:び

電撃GAME向上計画

THE WAY TO ピカイチ!!

愛すべきイマイチくん　第3弾

がんばれケムコ

さあ今回からは、ケムコの新ゲームを具体的にどうすべきかを、みんなと一緒に考えていくことにしよう。みんなから送られてきたもっともな意見、斬新なプラン、奇抜なアイデアをバンバン紹介して、いままでのケムコとは一味違う、真のオリジナルゲーム制作を応援するのだ。

前号までのあらすじ

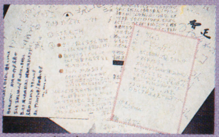
読者にイマイチ大賞に選ばれたケムコの『ドラッケン』

悪いゲームじゃないのに、今一歩もの足りない。でも憎めない。そんなイマイチゲームを読者のみんなにアンケート募集したところケムコの『ドラッケン』が第1位に選ばれた。

その事実を伝えに行くと、そこには新たなイマイチくんの卵が！

この結果を重く見た電撃編集部は直接ケムコさんに面会を申し入れ、とりあえず結果を伝えるべく広島県のケムコ本社へ向かった。ところがそこで偶然にもイマイチくんの卵を発見。

予定変更。そのゲームをみんなの力でピカイチくんにする企画がスタート



予定を変更して、その新ゲームを我々と読者の手によってイマイチくんから脱皮させられないかと提案。ケムコもこれを快諾し、電撃史上初のビッグな読者参加企画がスタートした。

あの寺田憲史さんを名誉会長に迎えいよいよ企画は本格的にスタート

ブレーンとなる人材を求めていた我々の元に一通のファクシミリが。なんと『FF』シリーズの生みの親、寺田憲史さんが自ら参加を希望してくれたのだ。いよいよ企画は本格的に。

さて今回もBIG NEWSが

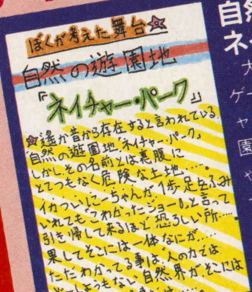
緊急報告！読者アイデア続々集まる

さっそく応募ハガキが殺到。みんなケムコの将来を心配して、愛情あふれる意見やアイデアを語ってくれたのだ。今回の募集はテーマを限定していなかったため、その種類はマチマチだけど、かなり具体的なところまで提案してくれている人もいたぞ。また具体的なゲームの内容だけじゃなくて、「ケムコはいつもイメージで損をしているぞ」といった戦略的な課題を指摘してくれているハガキも多かったようだ。そんな中の、ほんの一部だけど、今回スタッフの目に留まった作品を紹介しよう。これからもなるべくたくさんの応募作を紹介するので、みんなバンバン応募するのだぞ。

夢に満ちたアイデアをありがとう

親しみやすいキャラで売れるゲームに！

「人気のないソフトになる原因はキャラクターが親しみにくいという点にあると思う。」と指摘してくれた福岡県の愚者くん。自らキャラクターの候補もかいてくれたのだ。
⬅フグに似ている可愛いヤツ。装備もなかなかユニーク。



自然の遊園地ネイチャーパークだ

大阪府の新星シノブくんは「ゲームの舞台として「ネイチャーパーク」という自然の遊園地を提案。イカツイにーちゃんも「こわかったジョー」っといって引き返す恐ろしいところらしいぞ。
⬅具体性には欠けるけど、なかなかいいネーミングだぞ。

ナグル、ケル以外の勝負をもりこんで！

「いままでのアクションはナグル、ケルで勝負をつけるものばかり。それ以外のジャンケンやギャグのかけあいでの勝負があってもいいのでは？」という意見を送ってくれたのは埼玉県の山崎くん。具体的で現実的なアイデアを、もっと聞いてみたい気がするな。

ケムコはぜったいにイメージで損してる

「ユーザーがキャラになりきって、その世界を冒険したいと思わせないと」と語ってくれたのは愛知県のもすらちゃん。イラストもありがとう。

⬅かわいいイラスト入り。これはキャラクター候補ということかな？

開発者のみなさん、チャップリンに学ぼう

「ギャグアクションゲームをつくるなら、ぜひチャップリンの映画を観て本当に気持ちのよいアクションを研究して欲しい」という意見は愛知県の高柳宣人くん。他にも原稿用紙15枚にもおよぶゲーム制作のノウハウに関するレポートを送ってくれたのだ。

寺田先生も絶賛

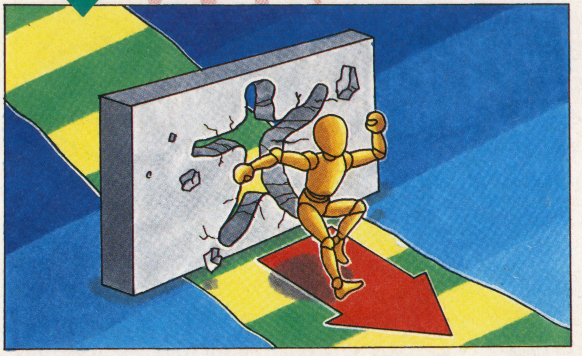
早くも読者プラン待望の採用第1号誕生

広島県　吉田岳礼くん

「表情が豊かで親しみやすいキャラクターのゲームにして欲しい。イメージとしてはピエロ的なちょっとマヌケで、でも憎めないようなヤツ。よくアニメなんかで壁にぶつかると壁に人間と同じ形の穴があいたりするでしょ。あと足元から火が付いて気がついたら黒コゲになっていたとかさあ。そんなリアクションのパターンをなるべく多く持たせると楽しいと思うのですが」

寺田先生からひとこと

提案の意図もよく理解できるし、具体性もある。なかなかいいアイデアですね。とくに「壁の穴」のアイデアが、すでに決定しているななめスクロールにぴったりマッチしたことが採用第１号を直接決定づけることになったようです。みんなも吉田くんに負けないようにガンバっておくれ。



このアイデアのココがケムコを熱くさせた

誰でも親しめるアクションをという考えから出発した開発スタッフにとって、このアイデアは実に的を得た提案だった。とくに壁に人間の形の穴があるというアイデアはグッド。ななめスクロールという独自の画面構成は、このリアクションを表現するのにピッタリだからね。ただ、こうしたリアクションが連続しちゃうと、どうしてもゲームが中断してしまう。そのバランスとスピードがこれからの課題だね。

メインキャラ誌上オーディション開催決定

決定

このコンセプトに合うメインキャラクター大募集!

みんなからの手紙をもとに寺田先生とケムコ開発陣が協議。「メインキャラをＫＬＯＷＮ（クラウン）のイメージに！」ということで合意した。ＫＬＯＷＮというのは陽気でちょっとドジな三枚目キャラ。サーカスのピエロとかマクドナルドのドナルドくんなどもＫＬＯＷＮの仲間なのだ。ただし、外見はそれらにこだわらなくてあくまでイメージ的なものと考えてくれ。自分では二枚目を気取っているけど絶対にどこかでドジしてしまう、それでもなぜか憎めない、そんなイメージが表情や仕草から感じられるキャラならＯＫだ。資格はプロ・アマ問わず、このコンセプトを理解してくれる人なら誰でも。誌上オーディションで人気投票を行い、みんなに最終決定してもらう予定なのだ。キミのアイデアも待ってるぞ！

7月5日しめ切り

主人公のイメージは陽気なKLOWNだ

メインキャラ決定までの日程

[11号]
- キャラ募集開始（7月5日しめ切り）
- 候補選出

[13号]
- 誌上オーディション（人気投票）

[15号]
- メインキャラ発表!

メインキャラ決定までのスケジュールは左の表のとおり。みんなからの募集は７月５日（月）にしめ切り。その後７月23日発売の本誌13号で人気投票を実施し、８月27日発売の15号で最終結果を報告する。応募作は着色した全身のイラスト画で。できれば表情や仕草のバリエーションも欲しいな。応募先は以下のとおりだ。
〒101千代田区神田神保町2-22-11
電撃スーパーファミコン編集部
がんばれケムコ　メインキャラ係

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

電撃カレンダー

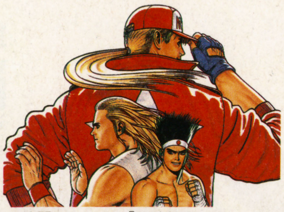
電撃コミックス	●イース⑤　羽衣翔　定価950円　発売中 ●サボテンロード㊤、㊦　迎夏生　定価各560円　7月下旬同時発売 ●爆れつハンター①　作画・臣士れい　原作・あかほりさとる　予価560円　8月発売予定
電撃文庫	●漂流伝説クリスタニア①　水野良　定価540円　発売中 ●瑠璃丸伝当世しのび草紙①　松枝蔵人　定価520円　発売中 ●極道くん漫遊記外伝聖マリア修道院の怪談　中村うさぎ　定価520円　発売中 ●ダーク・ウィザード蘇りし闇の魔道士　寺田憲史　定価540円　発売中
電撃CD文庫 ベストゲームセレクション	●卒業～グラデュエーション～第1学期　8月25日発売 ●餓狼伝説～宿命の闘い～No.1　8月25日発売

※定価・予価はすべて税込みです。

CD 「電撃」からこんどはCD文庫が創刊!
第1弾タイトルは『卒業』と『餓狼伝説』の2本

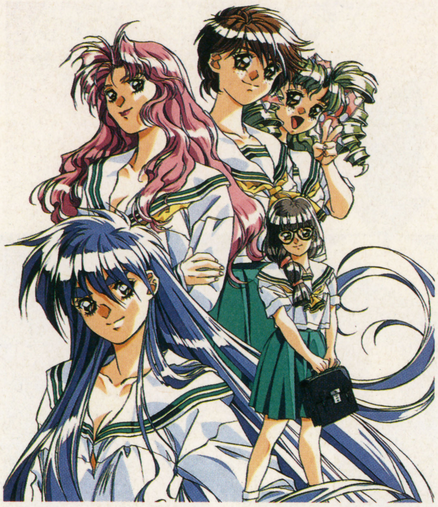
前号でもお伝えした通り、6月の文庫創刊で勢いに乗った「電撃」ファミリーから、今度はCD文庫『電撃CD文庫　ベストゲームセレクション』が創刊されることになった。

ゲームに関連したCDはそれこそ星の数ほどあるが、本シリーズはゲームCDの究極形ともいえるCDブックのスタイルでリリースされる。具体的には、パソコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、そしてアーケードの名作をサウンドドラマ化したCDに、そのゲームのコミックや設定資料集、原画などを満載したブックレットがつくという内容のものだ。


⬆格闘アクション『餓狼伝説』。これが、ジャケットイラストだ!!

注目の第1弾タイトルはパソコンで大ヒットした『卒業』とアーケードの格闘アクションの雄『餓狼伝説』の2本。どちらもゲームの世界観がわかりやすく、かつ面白くドラマ化されている。声優陣には『卒業』に冬馬由美さん、『餓狼伝説』に草尾毅さんなど実力・人気ともに超一流のスタッフが起用され、クオリティーは十二分に高い。またゲームのオリジナルBGMをアレンジしたサウンドも、ゲーム以上にドラマを盛り上げてくれるぞ。

両作品とも創刊は8月25日の予定。その後も約2カ月おきに『卒業』は第3巻まで、『餓狼伝説』は第2巻までシリーズ化される。そして年末には新タイトルとして『ファイアーエムブレム』もリリース予定。まさにマルチメディアという言葉がぴったり。注目しないとブームに乗り遅れてしまうぞ。


⬆『卒業』のジャケットイラストは、竹井正樹先生の描き下ろし。

BOOK 豪華作家の描き下ろし作品を結集!
コミック・アンソロジー『電撃丸①』今夏発売

文庫、CD文庫に続いてまたまた「電撃」からのビッグ・ニュース。豪華作家の描き下ろし作品を満載したコミック・アンソロジー『電撃丸』が、いよいよこの夏出港、いや発売されることになったのだ。気になる作家陣を紹介すると…。まずはカバーイラストの山田章博先生に始まり、ゲストロ絵ギャラリーは、おおのやすゆき先生や栗橋伸祐先生が担当。そしてコミックでは『GAO!』でもおなじみの衣谷遊先生の『エンジェルアーム外伝』を始め、夢来鳥ねむ先生の『物の怪らんらき戦争(ウォーズ)番外編』、MEIMU先生の『EARTH』、しろー大野先生の『タロス博士の冒険』などファン必見の作品が満載されている。

判型はA5判で価格は980円の予定。詳細は次号からもどんどんお知らせするが、コミックファンなら夏の要チェックアイテムとしていまから覚えておいてほしいものだ。

⬆巻頭カラーで登場!!　衣谷遊先生描き下ろしの『エンジェルアーム外伝』。

EVENT パソコンファン注目の一大イベント
NECパソコンフェア'93開催!

パソコンファンにはおなじみのイベントとなった「NECパソコンフェア」が今年も大々的に開催されるぞ。13回目を迎える今回のフェアはNECほか協賛約300メーカーによる最新ハード、ソフトの展示をはじめ、一般ユーザー応募作品の「パソコンアートフェスティバル」や各種セミナーなど、マニア必見の催しが盛り沢山。特にリリースされたばかりの「Windows 3.1」に関する展示が注目されそうだ。

また東京会場の開催時期が夏休み中に設定されたこともチェックしたいポイント。これまで来れなかった学生諸君も、これならゆっくりと楽しむことができるというわけだ。

開催は千葉・幕張メッセで、7月22～24日の3日間、各日とも10:00～18:00の予定。大阪と名古屋は12月に開催。入場は無料。

⬆⬅13回目を迎えるNECパソコンフェア。今回も催しものが盛り沢山。

D-ACCESS

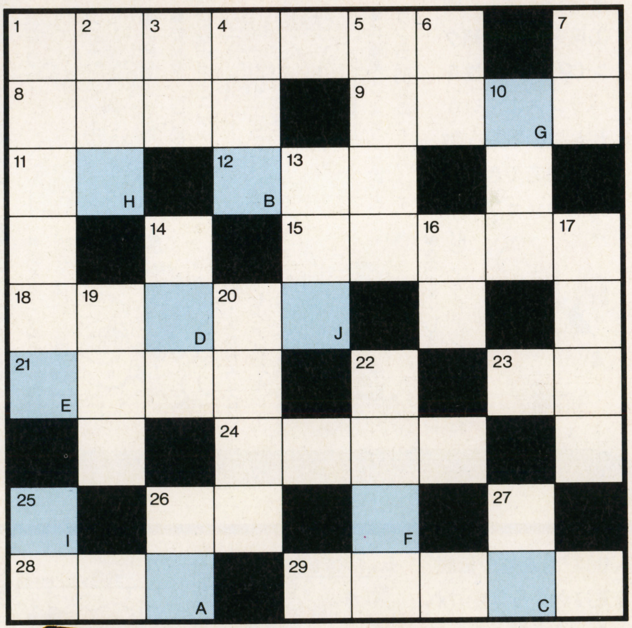
じつは何とこのD・ACCESSのコーナーが新しく生まれ変わります！　内容はまだヒミツだけど、きっとみんなも気に入ってくれると思います。乞うご期待!!

電撃アクセス VOL.10

CONTENTS

▶GAME CROSS……………157
▶チョコボ日記……………………158
▶スライム王国……………………160
▶CAPCOM FAN GUILD………162

GAME CROSS



⬅このオリジナルテレカをプレゼント。

解き方　上のクロスワードパズルのマスを埋めていき、A～Jのマスの中の文字を順番に並べると、ある言葉ができあがります。その言葉をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で10名の方に、電撃スーパーファミコン特製のオリジナル・テレカをプレゼントします。しめ切りは7月8日（当日消印有効）です。

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『GAME CROSS』係

タテのカギ

1 ラインで陣取りをするＰＺＧ
2 『ドラクエⅣ』でアリーナのお供をする魔法使い
3 『ダンザルブ』の、中国人の天才少女の名前は？
4 『ウィザードリィ』でキャラクターのデータを失うこと
5 『ブレス オブ ファイア』で聖なる水をくむのに使うアイテムは、――のつぼ
6 何もかけないかき氷のこと
7 『ＦＦⅣ』に登場するモンク僧
10 初代ガンダムの操縦者
13 『真・女神転生』の、LV37の邪鬼は？
14 『ＦＦⅣ』の、セシルの恋人
16 『ブレス オブ ファイア』で、――のつのは解毒作用を持つ
17 『ジャングルウォーズ２』の悪者は――団
19 ＦＣで1990年に発売された、竜を育てるのが目的のＲＰＧは『サンサーラ・――』
20 『ＦＦⅣ』でセシルたちはバブイルの巨人を止めるために、制御――を破壊する
22 『ドラクエⅣ』でアリーナのお供をする若き神官
25 『餓狼伝説２』のジョー・ヒガシはムエ――の使い手
26 ＡＣＴなどで面ごとの最後に出てくる強敵のこと
27 『ブレス オブ ファイア』の王女ニーナは――に変身できる

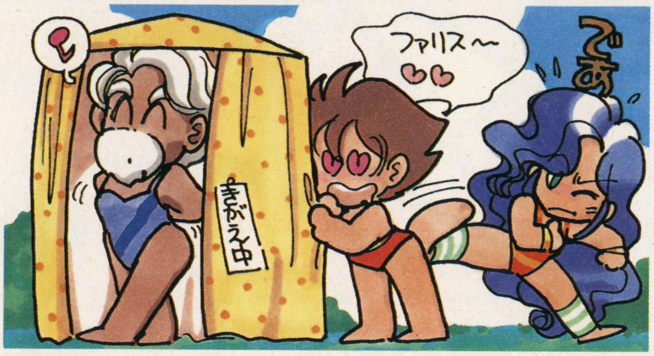
ヨコのカギ

1 ＲＥＤカンパニーとアトラスが協力してつくる期待の新作といえば？
8 落ちてくる宝石を積んで消すテトリスタイプのＰＺＧ
9 『ドラクエⅣ』の、第１章の主人公は？
11 『餓狼伝説２』の紅一点で、勝つと、日本一！　と言う女の子は、不知火――
12 大人気のゼルダシリーズの３作目は、『ゼルダの伝説～神々の――フォース』
15 『北斗の拳』の主人公、胸に七つの傷を持つ男といえば
18 『ロマ サ・ガ』の、バファル、騎士団領、バルバラントに囲まれた内海
21 『ＦＦⅢ』の小人たちが住んでいる村
23 『キャプテン翼Ⅳ』の、サンパウロＦＣ９番の選手
24 1992年とうとうＳＦＣにも登場した、大人気ＰＺＧ『スーパー―― 2＋BomBliss』
26 『スターフォックス』のアイテム、スマート――は最大５発まで持てる
28 パソコンからの移植で、アドル・クリスティンが主人公のＡ・ＲＰＧ
29 アジリティバトルが売りの、タイトーのＲＰＧといえば、『エ――伝記』

ファイナルファンタジーファンクラブ

チョコボ日記
CHOCOBO'S DIARY

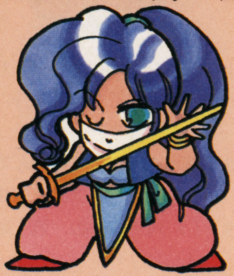
VOL.10



こんにちは、クルルン森村です。ちょっと暑い日が続いて、もう夏かなってやっと思えるようになりましたね。そろそろ今年用の水着がほしいな♥

FFVジョブ分析 第7回

魔法と剣術の達人 魔法剣士編

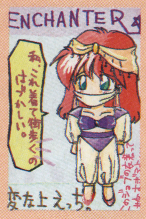


アラビア風の衣装がカッコイイ魔法剣士を今回はジョブ分析します。魔法の威力を剣に持たせる魔法剣は、最初の1ターンを消費してしまうけれど、対ボス戦などの長期戦にはとても便利。攻撃力自体は戦士系ジョブに劣るものの、"しらべる"や"みやぶる"を併用して敵の弱点をつけば、効果は絶大よ。「魔法剣サンダガ＋"みだれうち"でオメガを倒しました。1ターンはもったいないけれど、使い方次第では最強ジョブかもしれない」福島県・ばななちょこサン(P.144)。「弱点のあるボスには絶対必要なジョブ！」岡山県・西尾大輔クン(P.217)。特性をバランスよくいかせれば、どんな敵にも対応できる、究極のジョブです。

HP：やや高
体力：やや高
MP：やや低
魔力：やや低
力：やや高
素早さ：高
総ABP：680

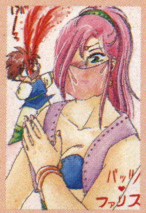
⬅新潟県・綾丸サン(P.218)これは魔法剣ファイア？

⬆新潟県・悠紀紗良サン（P.106）魔法剣士、全員集合！



➡兵庫県・くさなぎはやとサン(P.85)変でもカワイイ。

➡新潟県・ND松吉サン(P.219)ポーズがナイスです。



⬅東京都・しまこサン（P.84）アラビアンナイト風ね。

⬅大阪府・半熟ゼウスサン(P.14）セピア色がキレイ。

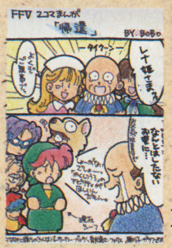
⬅栃木県・ププクン(P.88)何かと便利な魔法剣♪

おたより無差別紹介♥

みなさんのお手紙、いつも楽しく読んでます♡　今回はおたよりをコーナーに分けずに、ど〜んと紹介してみたの。

「カードコレクションズを集めています!!ダブリも含めて、159種類・200枚あるけれど、まだラッキーカードが出ません。でも全部そろえるまでがんばる！」東京都・ふるむうあサン(P.220)。スゴイ意気込みですね。きっともうすぐラッキーカードが回ってくるわ。「"ディア・フレンズ"やっと買いました。もう最高です！　お気に入りは"大森林の伝説"と"はるかなる故郷"。言葉はわからないけれど、とにかくこれは良い！」東京都・F・エルダサン(P.221)。まだ聴いていない人はぜひ聴いてね。では、次は大笑いのお手紙を紹介。「vol.3でバッツの髪の毛が青い理由が書いてありましたよね。そういえば、ファリスも子供時代は茶色で、今は紫色。どうして？　という訳で、私の推理。(1)自分で染めた。(2)甲板にいると直射日光を浴びて色素が抜ける。(3)シルドラがワカメとまちがえて飲み込もうとするから(大穴)。果たして真実は!?」広島県・くるるんサン(P.222)。さて、どうなのでしょう？　みなさんの意見をお待ちしてます★

⬅和歌山県・星崎綾子サン(P.37)全滅はちょっと悲惨ね。



⬅大阪府・ぼぼちゃんサン(P.223)後ろで踊るガラフって一体。

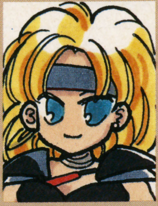
➡東京都・あるた☆みらサン(P.153)かわいそうなギル様……。

➡新潟県・山田かに蔵サン(P.224)就職活動がんばってね。

©スクウェア 1991／1992 イラスト／九月姫

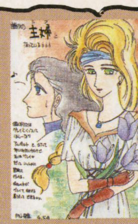
ロマンシング サ・ガ あの人はいま!?

『ロマ サ・ガ』キャラたちの後日談を予想！ 今回はシフの出番です。「凍った城を自分のものにして、バルハラントを治めている」福岡県・キュウノクン（P.232）「村の子供たちに剣術を教える」神奈川県・さいきみんとサン（P.233）。「アルベルトと結婚♥」滋賀県・平松保サン（P.171）。シフの大活躍はまだまだ続きます★

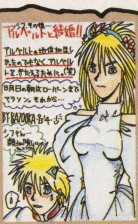


蛮族の女戦士 シフ

誕生日：気狼月19日
身長：185cm
体重：64kg
人種：南方系
出身地：バルハラント



⬅香川県・来音サン（P.235）グレイとシフのカップルも何だかステキね。



⬅北海道・ばずうかサン（P.154）シフに鍛えられればアルベルトも一人前に。

⬅東京都・ケルベロス・香奈サン（P.234）女らしい格好も似合うシフ♡

➡北海道・服部かんなサン（P.138）力が強すぎて骨を折らないといいけど。

➡大阪府・くんくんサン（P.236）シフにならガトも安心して任せられるね。

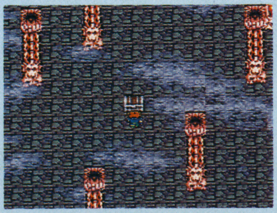
➡滋賀県・まりも・りんサン（P.175）シフより強い奴なんているのかな？

ギルガメッシュファンクラブ
あの 感動のギルガメッシュ自爆シーンを見たことがない!?

ギルガメッシュの自爆シーンを見たことがない！ というお手紙がけっこう届いてます。原因を究明してみましょう。

◉ギルガメッシュに会ったことがない

まず、最後のセーブポイントに現れてさえくれない場合。エクスデス城で、エクスカリバーを手に入れないと姿をみせてくれません。



⬅問題の宝箱は、エクスデス城IIFのフロア中央にあるのよね。この中にエクスカリバーが！

◉パーティが強くなりすぎちゃって…

次に、本当は現れるはずだったのにそれを阻止してしまった場合。「僕のギル様は生きています。ネクロフォビアを一瞬で倒しましたから」愛知県・たいだるうえーぶクン（P.237）。ギル様はネクロフォビアのＨＰが10000以下になると現れるので、その前に10000以上のダメージでネクロフォビアを倒すと出てこないのです。ギル様の命を救いたい人はこの方法を試してね。

⬆東京都・丹羽俊晴クン（P.238）カッコ悪くても無事な方がイイな。

CD情報 ファイナルファンタジーV ピアノコレクションズ

『ＦＦＶ』の名曲の数々を新たにピアノでアレンジした、ＣＤ付ピアノ楽譜集〝ＦＦＶ／ピアノコレクションズ〟が登場よ。あの植松伸夫氏が自ら手がけて懐かしさあふれる〝はるかなる故郷〟や、ギルガメッシュのテーマ〝ビッグブリッジの死闘〟、そしてコミカルなリズムが楽しい〝マンボdeチョコボ〟含め全13曲を収録。定価3800円（税込）にて、ＮＴＴ出版・アメリカーナレコードより発売中よ。ピアノを弾く方はもちろん、『ＦＦＶ』のいつもの音楽とは違った魅力を楽しみたい方にオススメのアイテム。

⬆これを練習すればアナタもピアノマスターになれる、というＣＤ付楽譜集です。

⬇広島県・神風かむいクン（P.225）一見ほのぼのしてるけど、ガラフが……。

⬅岡山県・虎太サン（P.226）クルルって動物の姿が似合う。

⬅静岡県・与那国サン（P.227）半熟一番人気のヴィーナス♡

⬅鹿児島県・エルフのマントクン（P.228）レナの七変化ね。

➡愛知県・竜花りとサン（P.229）『聖剣２』も発売間近。

➡静岡県・ボンボヤーヂサン（P.230）プリティなアイシャですね★

➡東京都・菱沼英美サン（P.231）『ロマ サ・ガ』のコスプレでーす。

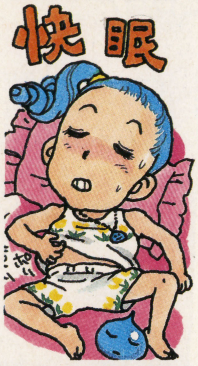
おたより募集中

今回の募集は①『ＦＦＶ』の召喚士のイラストや意見、②『ロマ サ・ガ』のグレイの相棒、別名アイスソードを持つ男ガラハドの後日談です。しめ切りは７月８日よ。その他、『ＦＦ』シリーズ、『ロマ サ・ガ』、『半熟英雄』『聖剣伝説２』の感想、意見、質問、イラスト、４コママンガなど何でも待ってます。イラストは白黒でもＯＫだけれど、せっかくのカラーページだから、キレイに色をぬってくれるとウレシイな。色鉛筆（普通の鉛筆は×）やカラーペン、絵の具やカラーインクなどで、はっきりとした色合いで描くのが採用のコツよ。

【おたよりのあて先】〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部「チョコボ日記〇〇」係まで。
住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号、（P.Noもあれば）を書いて送ってください。

第10回 ドラゴンクエスト パラダイス

スライム王国



ハーイ、いつも元気いっぱいの女探偵スラピーよ。スラピーの元気の秘訣(ひけつ)は、快眠快食！　おいしい物をたくさん食べて、グッスリ眠れば、病気なんてへっちゃらよね。みんなも、夏休みに備えて体調を整えておかないと後悔するわよ。

お嬢様のお部屋

フ○ー○ＦＡＮの方々、大変長らくお待たせしました！　みなさんの熱い要望に答えて、〝お嬢様のお部屋″とうとう開設よ★

♡お嬢様と結婚するためだけに『Ｖ』を購入した。大阪府 temple

♡お嬢様は強い!!　イオナズンにベギラゴンにメラゾーマ…凄すぎる。でもそこがいいのかも？　東京都　雷瓏りんか

お嬢様ＦＡＮはパワフルな人が多いっ。

やっぱり美人!!

⬅埼玉県・ミディア　とっても幸せそうな2人ですね。

⬅和歌山県・まるすず翔　花束にまごころをこめて♡

⬅千葉県・鈴木ヒミコ　動物が好きなのね。

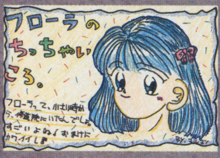
⬅山梨県・つきうらまちこ　コサージュが似合ってる。

お嬢様ってイイよね☆

⬅千葉県・みるくぷりん　このけなげさが魅力です♡

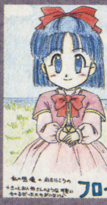
⬅東京都・ＡＣＯ　花の女神ってイメージぴったり！

⬅兵庫県・くさなぎはやと　パステルカラーがキレイ。



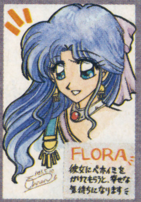
⬆兵庫県・マルマン　小さい頃ってカワイイ。

⬅今回のスラピー賞は、東京都・しまこさんの作品。色使いが抜群！



⬆千葉県・パウミラ　こんなお人形さんが欲しいね。

⬇静岡県・大蓮　彼女のベホイミは効果満点。



⬆愛知県・アドルフひろこ　元気のいいお嬢様★

⬇神奈川県・岸佑紀　主人公のテレ方がかわいいな。

⬆東京都・丹羽俊晴　次回はフバーハのお部屋開設？

フ○ー○応援のハガキ求ム!

お嬢様大好き、というアナタ！　今すぐその想いをハガキに綴(つづ)りましょう。イラスト、意見、感想、お嬢様へのラブレター（スラピーが読んじゃうけど）、その他、何でもＯＫよ。ヨロシクね♡

もしもこんなスライムがいたら？

今回は、インパクトのあるスライムがせいぞろい。みんなとってもキョーレツ!!

神奈川県・芳賀大樹くんの作品

特技

バギ
うずまき攻撃
目を回す（意味なし）

⬆〝コマ″と〝困る″という2つの意味があるのがナイス。

東京都・Ｋ・Ａくんの作品

特技

毒の牙
（１ターンごとにＨＰ減少）

⬆スライムのもとの形をうまく活かしている作品です。

大阪府・飛驒月丸さんの作品

特技

妖しいほほえみ（メダパニの効果）
妖しいオーラ（マホカンタの効果）

⬆言葉も話せそうなので、その特技もあればなお良い。

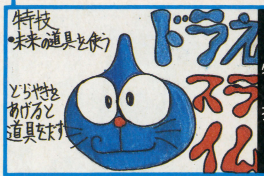
岡山県・陽炎次郎くんの作品

特技

くさい息連発（相手がマヒする）

⬆コワそうな顔は迫力。攻撃がもう少し幾つか欲しい。

東京都・大村和正くんの作品



特技：未来の道具（相手の攻撃に合わせていろいろな道具を出す）

⬆どこかで見たような顔ですね(笑)。未来の道具を具体的に考えてくれるとよかったのに。

北海道・猪又靖史くんの作品

特技：頭つき　時間を戻す（戦闘が１ターン前に戻ってしまう）

⬆形がとてもカワイイね。時間を戻す特技だけでなく、時間を進める特技もあったらスゴイね。

●あて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル 電撃スーパーファミコン「スライム王国各コーナー」11号係まで 住所、氏名（ペンネーム8文字まで）、年齢、学年（職業）、電話番号を書いて送ってください。

スラピー杯争奪! モンスターえんぴつバトル

モンスターえんぴつを使って繰り広げる白熱のバトルを開催中！　前回の第１回のルールを見逃してしまった人のために、もう１度説明するのでよ～く読むように。モンスターえんぴつバトルは、３匹の選手が参加して、１匹が生き残るまで戦うデスマッチ。この中から、読者の皆さんに勝者を予想してもらいます。攻撃の順番はすべてランダムに決定。選手によって攻撃内容は異なるので、データをよく把握するのが予想のコツよ。５回連続でバトルは開催するので、今から参加してもまだまだ遅くないわよっ！

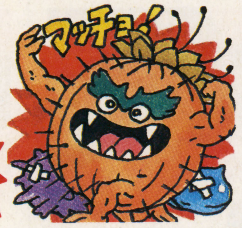
第1回　結果発表!!

出場選手

スライム	ダンスニードル	爆弾ベビー
HP100●	HP100★	HP100★

まず㋟が先制攻撃。㋒、反撃に出るが、メガンテで50のダメージを与えて、戦線離脱。残る㋜は一方的にやられ続け、㋟の勝利！

WINNER IS ダンスニードル



DQV 仲間モンスターズファイル

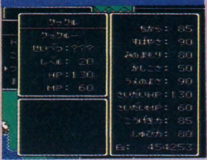
①クックルー

名前　クックル　ピーコ

クックルーは、ルカナン、マヌーサなどの多彩な攻撃補助呪文を得意としている。でもその分武器はあまり攻撃力の高いものは装備できないの。だから、戦いの前面には出さず、パーティの補佐役にしたほうがいいよね。

特技：ルカナン　スクルト　マヌーサ　メダパニ　ラリホー　ニフラム　マホトーン　バイキルト

ステータス



第2回はハンディマッチバトル!!

第２回はＨＰに差をつけたハンディマッチバトル！　出場選手は、ゴーレム、ドラゴンキッズ、スライムの３匹。この中で一番攻撃力の低いスライムに、ＨＰ50ポイントを多く割り振ってあります。とはいえ、勝負は時の運。力自慢のゴーレムが勝つか、炎攻撃のドラゴンキッズが勝つか、ＨＰで有利なスライムが勝つか、注目の一戦開始!!

ゴーレム	ドラゴンキッズ	スライム
力で勝負!!	この炎をくらえ！	みんな強そう!!
HP100●	HP100★	HP150●
おもな攻撃	おもな攻撃	おもな攻撃
●に50のダメージ ★に50のダメージ ミス	甘い息　●一回休み 火炎の息で全員に40のダメージ ★に10のダメージ	薬草　ＨＰ10回復 全員に10のダメージ 全員に20のダメージ 全員に30のダメージ

応募はカンタン！

応募方法はとっても簡単！　第２回モンスターえんぴつバトルの参加選手の中から勝者を予想して、その名前をハガキに書いて送るだけ。ただし、応募は１人ハガキ１枚限りだよ。もちろん、自分の住所、氏名、電話番号も忘れずに書いてね。第１回の当選者は12号で発表します。

抽選で１名にDQV テレカ（非売品）プレゼント！

スラピーの探偵メモ

ヤッホー、スラピーの探偵メモだよん。今日もおハガキ募集のコーナーを紹介しまーす。まず最初は……。（その時、どこからともなく不気味な笑い声が響く！）

？の声：わーっはっはっはっ!!

スラピー：だっ、誰!?

（いきなりスラピーの前に、黒マントに身を包んだ謎の男が現れる）

？：私は怪盗ポポンＳ号であ～る！　このスライム王国を私のものにするためにやってきた！

ス：はあ？（胡散くさそうにポポンを見るスラピー）

ポ：ふふふふふふふ、女探偵スラピーよ、私はお前に挑戦するっ！　まずはあいさつがわりにこれを受け取るがいい！（そう言うとポポンＳ号はスラピーに挑戦状を渡した）

ポ：では、さらばだ！　わっはっは～。（いきなり姿を消すポポンＳ号）

ス：な、何なのよ一体……。（ぼう然）

スラピーのライバル　怪盗ポポンS号 登場！　2人の対決は次号に続く！

怪盗ポポンS号の挑戦状

私は怪盗ポポンＳ号であ～る！　読者諸君にも私から挑戦状を送るぞ。受けて立つ者は以下のコーナーにハガキを送りたまへ!!

募集 1 ドラクエ人気向上委員会

今でも十分人気のあるドラクエだが、ここをこうしたらもっと人気が出る！　という部分があるはず。意見を文章で送ってほしい。

募集 2 うちのパパス

うちのパパス（お父さん）はこんな人!!　という面白いネタを募集。ドラクエのパパスと比較してあるとナイスだ。絵があるとグッド。

募集 3 ミスビアンカ・コンテスト

ビアンカのように強くてやさしい女の子、写真を送ってくれ。コンテストを開くぞ。他薦の場合は本人の許可を得るように。

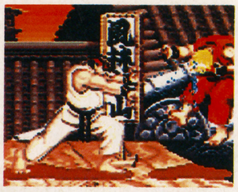
CAPCOM カプコン ファン ギルド FAN GUILD 第10回

『ストⅡターボ』の発売まであとわずか。ソワソワして落ち着かない毎日をすごしていた私にビックニュース！　なんと、あのターボを発売前にプレイすることになったんです！　今回は、その体験レポートを紹介しています。『ストⅡ』ファンの方は参考にしてね。

本田劇場 ストⅡ天国

C級技 大パンチ三段 広島県佐々木クンの作品

⬇お次は、しゃがみアッパーだ。立ちアッパーでもよい。グラフィックが出てる間に波動拳を入力。



⬆すると、アッパーのもどりがキャンセルされて波動拳。もはや敵は防御するヒマがないのだ…。

⬆1発目はジャンプ大パンチ。他の技でも可能だが、すべての技を大パンチで決めるのがキレイだ。

E級技 連続踏みつけ 東京都高木クンの作品

⬇攻撃が当たったら、踏みつけを出すように✚下＋中キック連打！　とにかく連射しよう。

⬆と、まあこんなふうに連続で決まる。敵は途中で防御不可能だ。3発入ればほとんどピヨピヨ。

⬆着地する寸前に、✚下に入れながら中キックで踏みつけを出す。写真のように足に当てる感じだ。

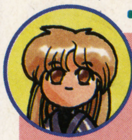
ストⅡキャラ ベストテン

白熱のトップ争いが注目の、今回のベストテン。春麗が追いつけばバルログが突き放すといった感じで、激しいデットヒートを展開中！　他に目を引くのは、ガイルが4位にランクアップした程度。それ以下の順位には大きな変動がなく、6位以下に上位進出は望めない？　ランキング発表以来、ランクインできないザンギエフ。彼にひさびさの票が入ったので紹介しよう。「ザンギエフは、胸毛が生えてるのに脇毛が生えてないのはなぜですか？」（神奈川県／川原由称）　たまに来たと思ったら、こんなハガキしか無いのかーっ！

⬆愛知県の遊佐ますみ。少女らしさを残した、やわらかな春麗って感じ。

⬇大阪府の伊賀牛。本田ファンのカガミ！　張り手にも力が入ってますネ。

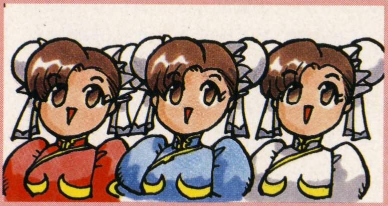
順位	キャラ名	票数
1	バルログ	139
2	春麗	135
3	リュウ	102
4	ガイル	78
5	ケン	77
6	E．本田	49
7	ダルシム	41
8	ブランカ	36
9	サガット	23
10	クリス	22



ジャネット本田の ストⅡターボ 体験レポート

この面白さはアーケード以上！

モードはターボとノーマルの2種類があるの。まずプレイしたのは、注目のターボモード。スピード調節ができるのが特徴ね。一番速くしてみたら、とても速くてビックリ！　アーケード版『ダッシュターボ』も初めて見たときは速いと思ったけど、こちらのほうがなんか速く感じちゃうナ。こんなに速いと、昇龍拳は慣れないと出しづらいわね。それよりもっと出しにくいのはヨガテレポート！　だって、ボタン3つ押して昇龍拳コマンドなんですもの！　結局1回もテレポートできなかった…。コンピュータのダルシムがうらやましいな？その点本田様は、百裂張り手が出しやすいし他の必殺技はタメ技だから、あまり影響はないのがウレシイわ♥　ノーマルモードは、通常技、前作からの必殺技はターボと同じだけど、新必殺技が使えないタイプ。スピードも『ストⅡ』と同じくらいかしら。ちなみに、色使いが同キャラコマンドのパターン



と同じなので、「ピンクの春麗じゃなきゃヤダ！」なんていうワガママな人も満足する!?　『ストⅡターボ』は他にも、「ジャパン！」とステージ名をしゃべったり、各キャラのグラフィックも変化していたり…、紹介しきれないくらい改良点はイッパイ。とにかく120％満足できる仕上がりでした。私が新作チェッカーなら、絶対10点をつけちゃうわね。

NEXT アーケード版(ストⅡダッシュターボ)技編其ノ三

STREET FIGHTER II TURBO

アーケードの『ストⅡダッシュターボ』における、技の紹介をするこのコーナー。最終回は四天王を紹介しよう。『ストⅡ』では敵キャラとして登場した彼ら。華麗かつ強力な攻撃は、ダッシュターボにも受け継がれている。あの圧倒的な強さを引き出せるかは、プレイヤーのウデにかかってるのだ。それでは四天王の必殺技、新技の数々を、とくとご覧あれ！

バイソン 爆発的な攻撃力が驚異！

必殺技のターンパンチは、かまえをとった瞬間が無敵。これを利用して飛び道具をよけつつ攻撃が可能なのだ。ダッシュストレート、ダッシュアッパーはタメ技なので連発はできないが、威力はすさまじい。また、バイソンには投げ技がなかったが、ヘッドボマーというつかみ技が使えるようになったぞ。

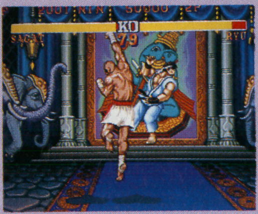
➡波動拳をすり抜けつつ攻撃。リュウ、どうする!?

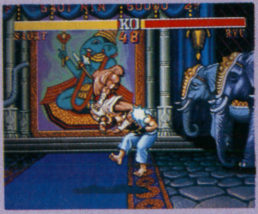
⬅背の高いバイソンは、ヘッドボマーが有効だぞ。

サガット 決めろ、タイガーアパカ！

タイガークラッシュという新技が追加された。接近して出すと2発当たるので、使い方しだいで強力な攻撃となるぞ。タイガーアッパーカットは技を出した瞬間、わずかだが無敵になる。引きつけて当てるのが基本だ。タイガーショット、グランドタイガーショットはあいかわらず技のスキが少なく、使える技だ。

➡昇龍拳とちがい、どこで技を当てても威力は同じだ。



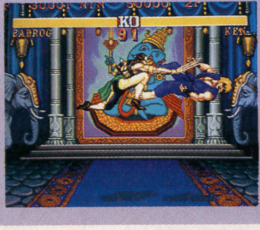


⬅2発目が命中すれば、相手は転ぶ。これは強力！

バルログ 君よ、華麗に宙を舞え

フライングバルセロナ、イズナドロップは、金網に張り付くかわりに三角飛びからの攻撃になった。ただし金網のあるスペイン面では、ちゃんと張り付くのだ。以前ローリングクリスタルフラッシュはしゃがんでいれば当たらなかった。今回は回転中もヒットし、最後のツメが一番大きいダメージを与えるのだ。

➡スターダストドロップという空中投げもあるぞ。

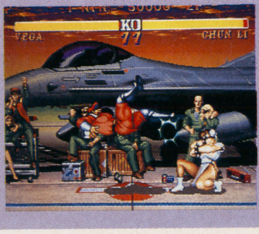


⬅「ヒョー！」のかけ声とともに相手に襲いかかる。

ベガ 恐怖のサイコパワー炸裂！

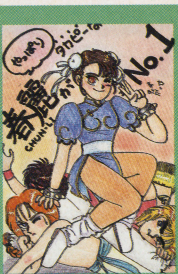
サイコクラッシャーは、『ストⅡ』とちがってスグに技が出る。技の威力もあいかわらず強力なので、初心者相手ならこれだけでも勝てるほどの威力があるぞ。ダブルニープレスは連続攻撃なので、モロに決まれば大ダメージを与えるのだ。しかし、この2つの技は着地にスキがある。むやみに使うと自滅するぞ。

➡防御してても敵の体力をけずる。利用価値は高いぞ。



⬅ガンガンとカカトを2発決める。スゴイ迫力だ。

イラストギャラリー

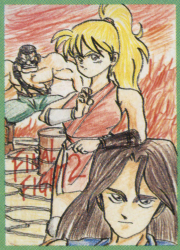


⬅千葉県のCHUN-TA。すべての男をひざまづかせるまで、彼女の戦いは続く…？

⬅青森県の三村亘史。静かな中にも炎のごとき闘志。自分自身との戦いで男はさらに強くなる。

⬅東京都の丹羽俊晴。あのスピードあふれるバトルが、もうすぐアナタのものに！

➡愛知県の「バンバサー！」。俺たちのジャマをするヤツは、ケガだけじゃすまないぜ！



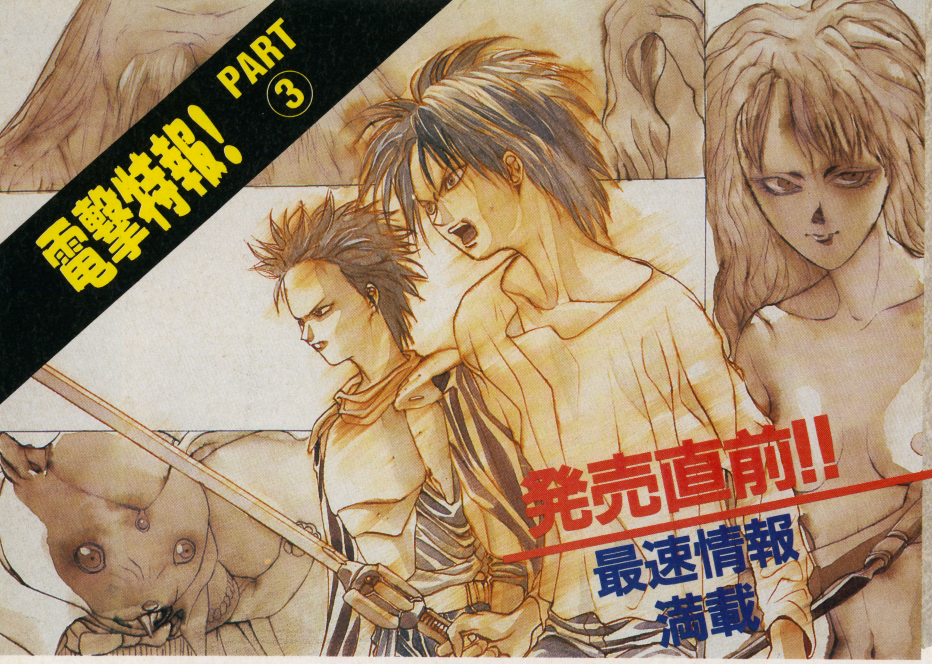
➡大阪府のあしゅ丸。プレイヤー3人の中で一番人気のマキ。まさに戦いに咲いた一輪の花。

➡愛知県の竜花りと。カーラとエランの美しくも悲しい恋。ゲームで一番印象深いシーンよね。

➡埼玉県の斑。こちらもカーラとエランのカップル。あのあと2人はどうなったのかしらね？

➡千葉県の九山きなこ。ずいぶんとまあ、かわいらしいディーネ。私もけっこう好きよ。

電撃特報! PART ③



魍魎戦記(もうりょうせんき) MADARA(摩陀羅)

発売直前!!
最速情報満載

ストーリー

2人の高校生が運命の渦に巻き込まれていく

今回、ゲームの主役になっているのは都内の高校に通うごく普通の高校生。神代斑(かみしろはん)と妹尾(いもせ)すばる。2人はある事件をきっかけに魍鬼(もうき)たちに生命を狙われることになってしまう……。ここでは斑(はん)が魍鬼(もうき)たちにさらわれたすばるを追って異世界に旅立ち、コーサラ王国に向かうまでのストーリーをチェックしておこう。

学校 なにげない日常のひとコマのはずが

斑(はん)は遠い親戚で同じ高校へ通うすばると一緒に、いつものように学校へ。学校についたところで、斑(はん)はすばるからお化け屋敷(やしき)の噂(うわさ)を聞かされる。すばるの強引な誘いに、斑(はん)は渋々お化け屋敷(やしき)探検につきあうことに……。

➡町外れの屋敷(やしき)に出るという〝ヘンなかいぶつ〟の正体を確かめに……。

お化け屋敷 摩陀羅と麒麟の意識と出会う2人

お化け屋敷(やしき)では無数の魍鬼(もうき)たちが斑(はん)とすばるを待ち受けていた。そして屋敷(やしき)の地下の祭壇(さいだん)ではマダラとキリンの意識と出会い、斑(はん)とすばるがミロク帝と戦う宿命を持っていることを聞かされる。

➡2人の祖先はマダラとキリンだった。斑(はん)たちはここで2人の意識に出会う。

神社 斑はここから異世界への旅へ

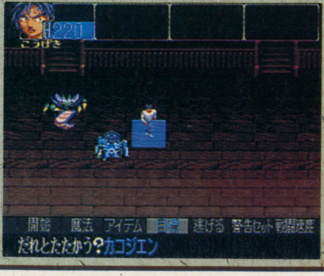
翌日、2人は魍鬼(もうき)についてもっと詳しいことを調べるために神社へ。しかし本物のすばるは魍鬼(もうき)たちにさらわれていた。ニセのすばると魍鬼(もうき)を倒し、斑(はん)はサクヤ姫という女神の力で異世界へと旅立つ。

➡神社には2匹の魍鬼(もうき)が待ち受ける。こいつらを倒して、異世界へ旅立つのだ。

魍鬼

斑たちをつけ狙うミロク帝の手先

斑(はん)たちを襲う敵として登場するのは、今回も魍(もう)鬼(き)たち。コミックでもおなじみのモノから、ゲームオリジナルのモノまでさまざまな魍鬼(もうき)たちが出現するのだ。



⬅どの魍鬼(もうき)を倒すかを考えながら戦うのだ。

ムグラ

出現ポイント お化け屋敷

お化け屋敷(やしき)に入ると、すぐに襲いかかってくる魍鬼(もうき)がコイツ。素手でも簡単にやっつけることができるザコ中のザコなのだ。最初はコイツで経験値を稼いでおこう。

モウケン

出現ポイント お化け屋敷

目がないうえに、体のほとんどが口という不気味な魍鬼(もうき)。コミックでは風姫(かざひめ)の村に登場したからファンにはおなじみだね。ムグラより数段強く、なめていると危険。

©1990,1993 Sho-Tajima with MADARA PROJECT/Kadokawa Shoten ©1990,1993 Yukihiro Kuroda. Muse Soft/Kadokawa Media Office ©1990,1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 題字©禅/石塚静夫

あと半月余りで、ついに発売！ 今回は、ストーリー、魍鬼、お店、魔法、そして10人のパーティキャラを大紹介してしまおう。これを読んで、7月16日を楽しみに待てっ!!

SFC
- 7月16日発売
- ￥9,800
- 12M
- コナミ

谷間の隠れ里　魍鬼から隠れ住む人々の村

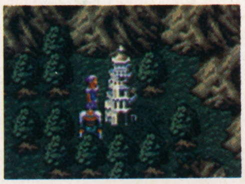
異世界についた斑は、カラという名の狩人に助けられる。事情を話すと、カラはすばるを探すのを手伝ってくれると言う。近くにある谷間の隠れ里へ向うが、この村の長老はよそ者の斑に対して冷たかった。

⬅狩人のカラが仲間になってくれるのだ。

➡隠れ里の長老は斑の話を聞いてくれない。

モウキの塔　人々を苦しめる魍鬼のボスを倒せ

隠れ里の人々は、塔にいる魍鬼を恐れるあまり、よそ者に対しても神経質になっているのだ。というわけで、斑はこの塔の魍鬼を率いるボスと対決することに……。斑は隠れ里の人々の信頼を得ることができるか？ そして、すばるの行方はわかるのだろうか？



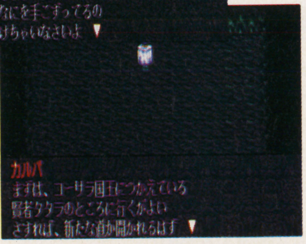
⬅この塔の頂上に魍鬼たちのボスがいる。

➡こいつを倒せば、隠れ里の長老の態度も変わるぞ。

カルパの洞くつ　すばるを探す手がかりをつかめ

魍鬼のボスを倒すと、隠れ里の長老は洞くつに住む仙人ならばすばるについてもなにか知っているかも知れないと教えてくれる。ところがここにも魍鬼が！ 魍鬼から救うと仙人は斑にコーサラ王国に行けと教えてくれる。

⬅魍鬼に襲われている仙人を助けなければ！



➡仙人の教えに従ってコーサラ国へ向かえ。

コーサラ王国へ向かえ！

ワウム

出現ポイント　お化け屋敷

巨大なダンゴムシといった感じの魍鬼。見た目の通りに、とにかく頑丈なヤツだぞ。お化け屋敷に出現するザコ魍鬼の中では一番手強いのがコイツなのだ。

ビショウガウ

出現ポイント　お化け屋敷／谷間の隠れ里フィールド

お化け屋敷に出現する魍鬼たちのボス。斑とすばるが出会う最初の強敵だ。奔爆撃咒という魔法を使って、2人同時にダメージを与える。傷薬を使いながら戦おう。

ムラショウキ

出現ポイント　町外れの神社／谷間の隠れ里フィールド

町外れの神社で斑を待ち受けている魍鬼がコイツ。鳴地撃咒の魔法を使うけど、HPが低いのでそんなに手強くはない。谷間の隠れ里のフィールドではザコで登場。

カコジエン

出現ポイント　谷間の隠れ里フィールド／モウキの塔／カルパの洞くつ

ミロク帝の生贄にするため、すばるをさらった魍鬼だ。さらにすばるに化けて、斑をワナにかけた。町外れの神社ではコイツとムラショウキの2匹と戦うのだ。

隠れ里を例にショップをチェックしておこう

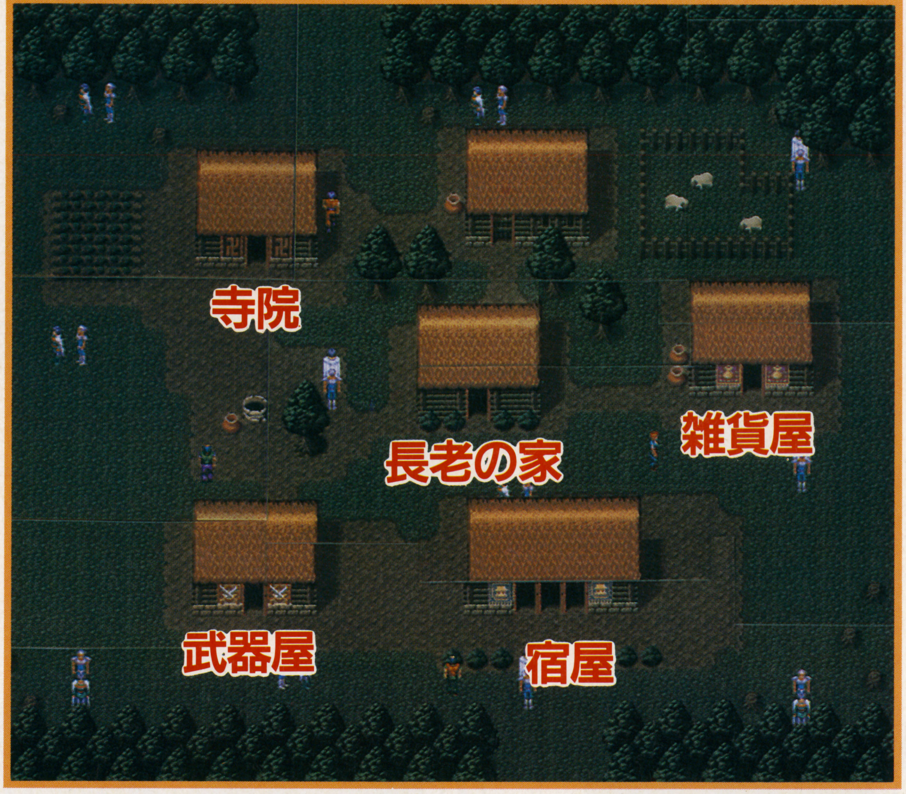
町＆SHOP

斑が異世界で最初に訪れる隠れ里を例にして、『ＭＡＤＡＲＡ２』の町について紹介するぞ。町にあるお店などは前作からほとんど変更されていない。ただ、レインツリーは登場しないので、セーブは宿屋で行うようになっている。また魍鬼にやられてしまったり、ステータスの異常がある仲間は寺院で治療してもらうことができるのだ。その他にもまだいろんなお店があるらしい。

⬅村や町の人たちは色々な情報を提供してくれる。面倒臭くても、１人ずつしっかり話を聞くのはＲＰＧの基本というものだ。

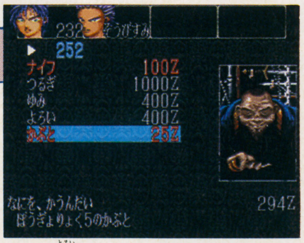
➡新しい町や村に入ったら、そこにあるお店もしっかりチェックしておこう。場所によっては武器屋や雑貨屋がなかったりもするぞ。

隠れ里マップ

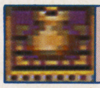


武器屋

今回の武器屋は、アイテムを買う前に装備できるかどうかや、装備すると攻撃力や防御力がどう変化するかを知ることができる。ものによってはレベル不足で装備できないものなどもあるから、この機能はうれしいかぎりだよね。おまけに買ったアイテムをその場で装備できるのだ。

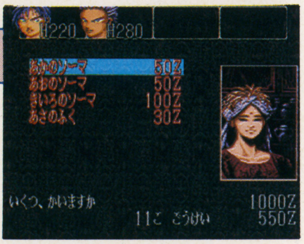


⬆剣と鎧は持っているから、ここでは兜を１つ買えば十分だぞ。



雑貨屋

お店では１個単位か10個単位でアイテムのまとめ買いをすることができる。武器屋ではそんなにたくさん買う必要はないけど、雑貨屋で手に入る回復アイテムなどをまとめ買いするときには便利だよね。特に序盤は回復魔法をあまり使えないので、赤のソーマを買いだめしておくといいね。



⬆赤のソーマを多めに買っておいて、いつでもＨＰ回復できるように!!

アンケン

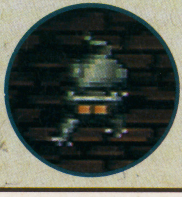
出現ポイント　谷間の隠れ里フィールド　モウキの塔　カルパの洞くつ

モウケンと色違いの魍鬼。風輪撃咒の魔法を使うことができる。１体ならば別に怖い相手じゃないけど、集団で魔法を連発されるとちょっと苦戦することに。

ムブリ

出現ポイント　モウキの塔　カルパの洞くつ

こちらはムグラと色違いの魍鬼。ＨＰは高くなっているけれど、特殊な攻撃をしてくるわけでもない。比較的戦いやすい敵だ。こいつら相手にレベル上げしよう。



デウム

出現ポイント　モウキの塔　カルパの洞くつ

命奪衰毒という毒の魔法を使うワウム。毒状態になると、戦闘中でもどんどんＨＰが減少するので、コイツがいる場合は、毒を治療する黄色のソーマを用意して。

ユウセンマ

出現ポイント　谷間の隠れ里フィールド　モウキの塔

魔法使いのような姿のわりには攻撃力が高い。おまけに爆炎撃咒の魔法も使う。レベルが低いうちはコイツに出会ったら逃げてしまうのが得策かもしれない。

魔法 基本的なシステムは前作のものを継承！

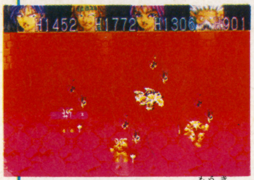
魔法には、シャーマン、掌妙勁、霊術、治癒法の４種類がある。どのキャラがどの魔法を使えるかに関しては、前作のようにシャーマンやイニシエといった明確なキャラクターの区別がないから、実際に仲間になってから確認してみるしかない。魔法はレベルアップすれば自然に覚えるというのではなくて、魔術学院などで教わるのだ。仲間がレベルアップしたときは、新しく覚えられる魔法がないかチェックしよう。

◆斑が掌妙頸のクンロンを放った。掌妙頸は敵一匹にダメージを与えるものと、全体に与えるものがある。クンロンは全体に中ダメージを。

シャーマン

魍鬼たちとの戦いで威力を発揮する攻撃魔法が揃っている。攻撃魔法は火、風、水、土の4つの系統に分かれていて、それぞれ3段階、12種類の魔法がある。また、敵を眠らせたり、毒で冒したりといったステータス変化の魔法も含まれている。シャーマン魔法最大の特長は、敵１体にかけるか敵全体にかけるかを選べること。ただし、敵全体にかけた場合、効果が弱まってしまうのだ。

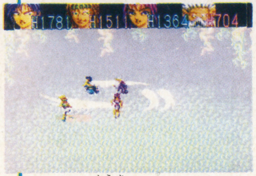
火の系列



◆大爆発を起こし、魍鬼を焼きつくす。

名称	ダメージ
爆炎撃咒	小
爆炎烈咒	中
爆炎滅咒	大

風の系列



◆風が魍鬼を包み、切り裂いてくれる。

名称	ダメージ
風輪撃咒	小
風輪烈咒	中
風輪破咒	大

水の系列

◆火系の魍鬼に有効。水の力を利用する魔法。

名称	ダメージ
奔爆撃咒	小
奔爆烈咒	中
奔爆滅咒	大

土の系列

◆大地の精霊が魍鬼たちに襲いかかる。

名称	ダメージ
鳴地撃咒	小
鳴地烈咒	中
鳴地滅咒	大

掌妙勁(しょうみょうけい)

シャーマン魔法とは違ったタイプの攻撃魔法が掌妙勁。敵に光の玉をぶつけてダメージを与える。単体攻撃用と全体攻撃用、それぞれ3種類ずつ、全部で6種類の魔法がある。

霊術(れいじゅつ)

仲間の攻撃力や防御力を一時的に上昇させたり、移動に関する魔法が多い。戦闘から脱出するゲダツ符以外は戦闘中に使うことはできない。あらかじめかけておく必要があるのだ。

治癒法(ちゆほう)

HP回復魔法3種類と、ステータス回復魔法5種類を合わせた全8種類。1人はこの魔法を使えるキャラをパーティに加えておかないと、戦いがつらくなってしまう。

ヨダケオキナ

出現ポイント。 モウキの塔

フィールド上にいる魍鬼に比べると手強いけど、ユウセンマよりははるかに戦いやすい相手だ。危なくなったら赤のソーマでHPを回復しながら戦おう。

ロクジャキョウ

出現ポイント モウキの塔

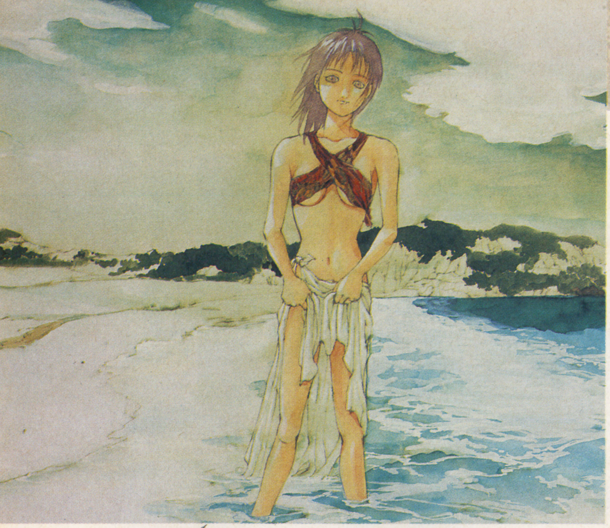
モウキの塔の最上階にいるボスだ。命奪衰毒の魔法を使うので、対決のときには黄色のソーマを忘れずに！　クリア目標はレベル7。けっこう強いのだ。

カンホウリュウキ

出現ポイント カルパの洞くつ

カルパの洞くつでジャトとともに仙人を襲っている魍鬼。コイツをやっつけて仙人を救出するのだ。魔法は使わないけれど、攻撃力がとにかく高いのだ。

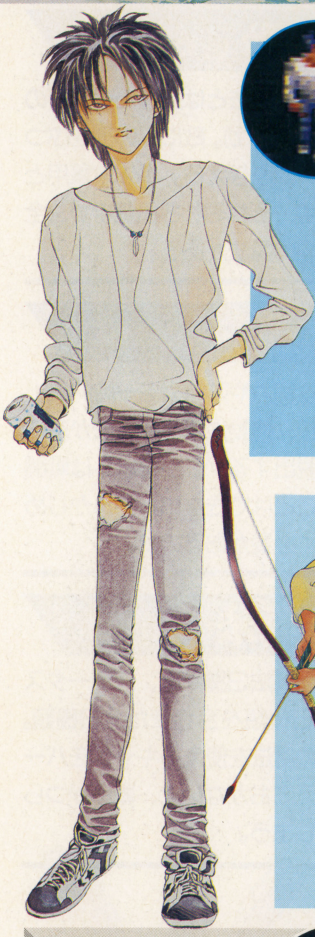
邪兎
コミックでもおなじみの魍鬼。ずる賢く、斑たちの行手を阻んでくる。

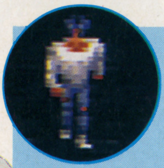


キャラクター編

斑とともにミロク帝と戦う宿命の戦士たち

今回はゲームだけのオリジナルストーリー。そこで、どうしても気になるのは、コミックでおなじみのキャラクターたちは登場するのかということだよね。その点については、心配無用。『MADARA』や『MADARA弐』に登場した主要キャラたちはしっかり登場するぞ。ここで紹介するのは、斑の仲間になってともにミロク帝と戦う戦士たちだ。それぞれコミックとは、微妙に違った形で登場し、斑とともに旅をすることになる。

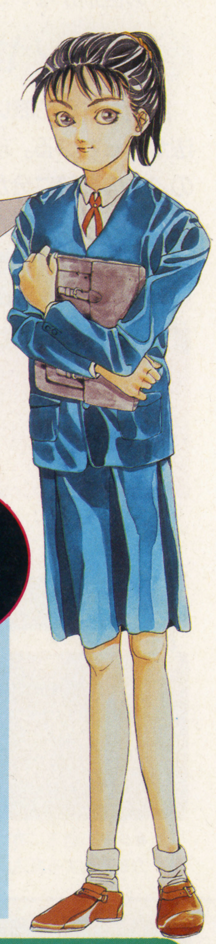




神代 斑

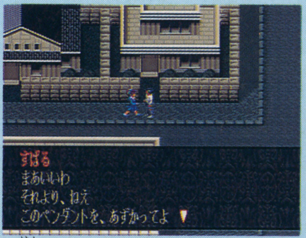
都内の高校に通うパンクロッカー風の少年がこの物語の主人公。ミロク帝を倒す宿命を持つが、本人は魍鬼に連れ去られたすばるを救いだすためだけに異世界を冒険する。

⬆口は悪いけど、魍鬼にさらわれたすばるを助けるため生命をかけるような勇敢な一面も持っている少年だ。



妹背すばる

斑と同じ高校に通う女の子で、斑とは遠い親戚。新聞部の部長をしているだけに、好奇心は人一倍旺盛。町外れの屋敷にお化けが出るという噂の真偽を確かめるために、斑を強引に誘ってお化け屋敷の探検をする。魍鬼にさらわれ、ミロク帝がダキニ天帝となるための生贄にされそうになる。



⬆斑にペンダントを預けるすばる。この後、すばるは魍鬼にさらわれてしまう。予感めいたものがあったのか？

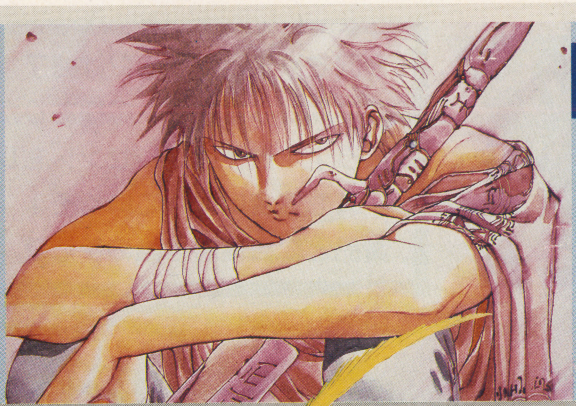
カラ

大ケガをして異世界にやってきた斑を、助けてくれた狩人。ゲームにしか登場しないオリジナルキャラなんだけど、もともとは異世界からやって来た人間らしい。斑とも、なにか関わりがあるのかもしれないが……。治癒魔法を使い、狩人のくせに剣で戦うという謎の多いキャラ。

⬅異世界にたどり着いた斑を助けてくれたのが、このカラなのだ。

パーティキャラは、酒場で交換するのだ

１度にパーティを組めるのは４人まで。それ以上仲間が増えてしまったら、誰かをパーティから外さないといけないのだ。パーティから外された仲間は町にある酒場で待機している。いつでもパーティは組みなおすことができるのだ。ただ、外すとなかなか戻ってこないキャラも……。



マダラ王

ランクァという国を治める3人の王の1人。もちろん、お化け屋敷で斑たちと出会ったマダラが時空を越えて転生した姿だぞ。剣で戦う以外に、掌妙頸を使った戦いも得意としている。完全に攻撃タイプのキャラクターなのだ。

『MADARA』、『MADARA赤』に登場したイズモ族の皇子。ゲームの中では諸国を旅する放浪の英雄として登場する。ちょっと軽い性格はコミックどおり。

セイシンジャ

『MADARA弐』に登場した東日流の皇子。ゲーム中でもツガル国の王として登場するぞ。原作では、意外な人物(?)の転生した姿だったけれど、はたしてゲームではどうなんだろう。

シシマル

『MADARA弐』における主人公だったのが、このバサラだ。ゲームでは斑を助ける仲間として登場。『MADARA弐』のストーリーも、今回のゲームには活かされていて、斑たちは山彦の村で彼に出会う。

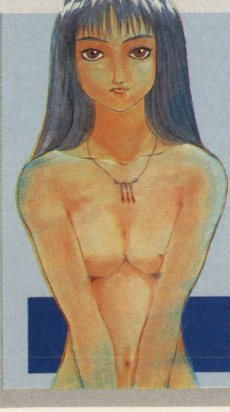
バサラ

カオスも、コミックとは少し違った設定で、辺境に住むムクリ族の皇子として登場する。おそらく、あのカオスが転生した姿のひとつなのだろう。コミック中では、掌妙勁を使った戦いかたを得意としていたカオスだけに、ゲーム中でも掌妙勁を使って戦うキャラになっているぞ。

カオス

コミックではマダラとキリンを導く精霊がその正体だったけれど、ゲーム中では斑たちが古代都市で出会う不思議な老人として登場する。霊術や掌妙勁などを使いこなす頼りになる仲間なのだ。ハクタクはお化け屋敷に日記を残している。きっとそのハクタクが時空を飛び超えて転生したのだろう。

ハクタク



『MADARA弐』のヒロイン。コミックでは地下国家維纓国の王女として登場、ひょんなことからバサラと行動をともにする。しかし、ゲーム中では、記憶を失っている少女として登場。前作で女性キャラがシャーマン魔法を使えたように、フヨウも数々のシャーマン魔法を使いこなすぞ。弱い魍鬼が束になって襲いかかってきたときには、彼女のシャーマン魔法が役立つ。パーティに加えておきたいところだよね。

フヨウ

VOLT TICKET ボルトチケット

今回でVTとVTGPは終了！短い間だったけど、応援ありがとう！　最後はプレゼントもレースも気合い入れていくぞ！賞品と総合優勝は誰の手に？

応募方法

VTGP最後のプレゼントは、今までと違い、VTさえあれば誰でも高額賞品が狙えるシステムになっているぞ。それぞれの賞品に設定された応募分VTを集めたら、その賞品に応募する権利が発生。例えばギターが欲しいなら180VTためればいいのだ。200VTあれば100VTの賞品2つに応募できるから、よく考えて狙う賞品を決めよう。

応募方法は次の通り。賞品分のVTと、住所、氏名、年齢(学年)を書いた紙を封筒にいれ、封筒の裏に欲しい賞品の番号と賞品名を明記して下のあて先に送ってくれ。しめ切りは7月8日だ。

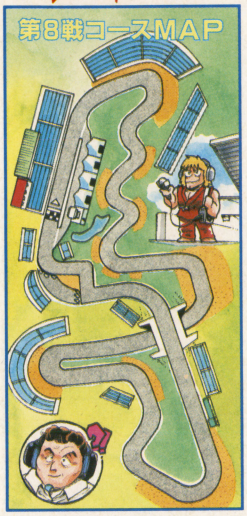
あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル2F
電撃スーパーファミコン編集部
「VTGP大プレゼント」係まで

 ©CAPCOM イラスト／かんなたかし

第8戦 鈴鹿GP

最後は大どんでん返し!?

第8戦コースMAP



レース前に現在の総合得点はというと㋠38、㋹37、㋩32、㋺26となっている。総合優勝は唯一、㋩→㋺→㋹→㋠という順位だった時のみ㋩、それ以外は㋠と㋹の順位の高かった方だ。鍵を握るのは㋺!?

①序盤を制したのはマシン性能のバランスがいい㋺。直線では必ず㋹にシリをつつかれるが抜かせない!! ㋠は少し離されつつもトップを覗(うかが)うが、㋩はわずか4周目で㋺に周回遅れにされてしまう…。

②5周目に㋹がピットイン。わずかなスキをぬって㋠が2位浮上!! が、その周のうちに㋹が再度2位、さらにトップ㋺との差をジリジリ詰める。㋠も必死について行こうとするが差は開く一方。7周目に㋹が2度目のピットインした時には逆転できない程の差が…。

③8周目に㋺、㋠が続けてピットイン。その間に㋹が念願のトップに!! 10周目にはファーステストラップをたたき出す。しかし㋺も絶好調。周を重ねる毎(ごと)にジリジリと㋹との差をつめていく。その一方で、がんばらねばならないはずの㋠が3位独走状態…。ちなみに最下位㋩は㋹㋺に2周遅れあーんど㋠にも1周遅れ…。

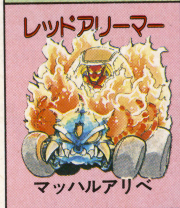
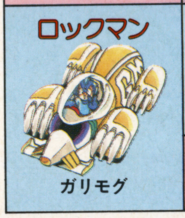
④だが㋹の天下も長くは続かない。12周目に3度目のピットインをするが、これが異常にタイムロス。㋺はおろか㋠にも真後ろにつかれる。そして13周目、必殺のべたぬりを使った㋠が㋹をかわして2位に浮上っ!!

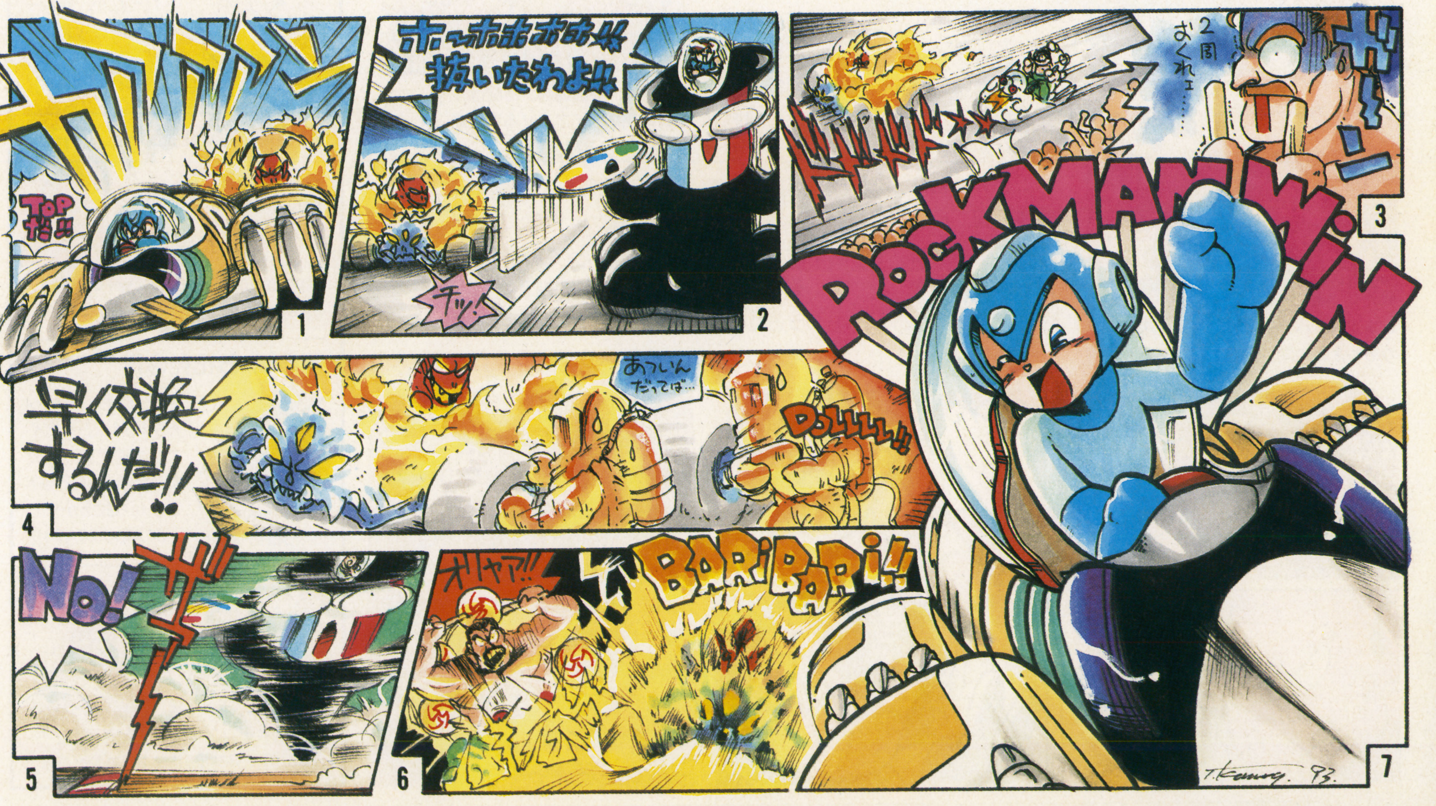
⑤しかぁし15周目!! ピットインするかしないか微妙なダメージをあえて無視して㋹を押え続ける㋠に、㋹が必殺の火炎放射!! これを絶妙に避けた㋠だったがS字をクリアできず、まさかまさかのリタイアっ!!

⑥トップ㋺に半周遅れて㋹、さらに3周遅れて㋩…とこのレース結果も総合優勝の行方も決した? と思われた16周目、まったく目立たなかった㋩が始動!! ㋠がリタイアして余裕のクルージングに入った㋹に、㋩の3周遅れブロック攻撃!! 油断していた㋹は耐久力のなさも手伝ってあっさりリタイア!! 残るは2台!!

⑦意外にもこれで㋺がリタイアすれば㋩は奇跡の総合優勝!! まさに名前通り「鍵」を握る男ロックマンとのラストバトル!! と思いきや㋺がそのままゴールっ!!

出場マシン

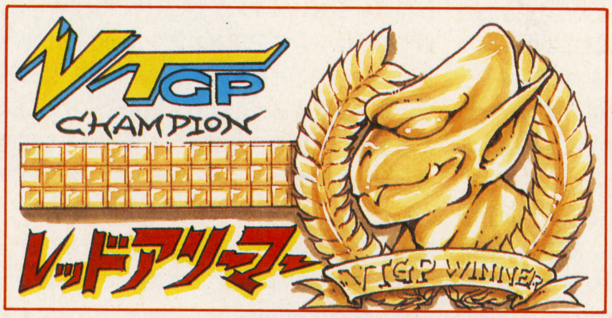
キャラクター	マシン	スピード	加速	コーナリング	耐久力	コメント
春麗	黒きフランス人	150	250	200	200	某番組から多くの応援が来てるぞ!!
ハガー	雷雲car	190	140	170	300	20周をノンピットで乗り切る作戦?
レッドアリーマー 	マッハルアリベ	300	200	200	100	リタイアさえなければ上位はかたい。
ロックマン 	ガリモグ	200	220	170	210	すでに総合優勝の望みはないが…?



総合優勝決定

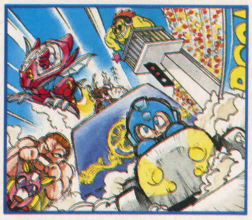
優勝はレッドアリーマー!!

くそぉ…、結局「奇跡の大どんでん返し」はナシか…。しかしまぁ中盤から後半のレース展開は「これヤラセじゃないのか？」って程、おもしろい展開だったし（ヤラセじゃないっ!!：春麗（チュンリー））、２位をとったということでよしとしよう。（本当はすっげー悔しいくせに。：ケン）はっはっはぁ、その通りだ!!　って、やかましいわ!!　ふん…、何が悔しいって最初のキャラ紹介で「ＧＰ界のブラック大魔王」みたいに言われてたレッドアリーマーに優勝されたのが、いちばん悔しい…。俺はブラック大魔王以下かっ!?



8戦終了時のポイント	
春　麗	ハガー
39Pts.	38Pts.
レッドアリーマー	ロックマン
40Pts.	35Pts.

VTGP終了記念座談会


☗記念すべき第１戦のスタート。

㋘：司会担当のケンだ。まずは見事に負け犬となった、我らがハガーにインタビューだ!!

㋩：誰が負け犬なんだ、誰がっ!?　怒ると恐いぞ俺は…。わかってるだろ？

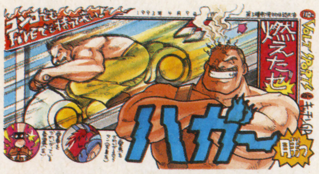
㋘：はい、負け犬らしいコメントでしたね、次は…。

㋩：待てい!!　だから誰が負け犬だと聞いている!!

㋘：君。じゃ次、総合優勝のMr.レッドアリーマー。

㋹：なんといっても第１戦に勝ったのは大きいな…。

㋩：そうそう。こいつは顔に似合わず走りが安定してるんだ…。



☗第４戦、ハガー最初で最後の優勝。このあと３戦の間、総合トップを守るが…。

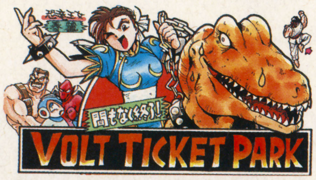
㋠：どーせ私は優勝３回、ビリ３回ですよーだ。レッドアリーマーにリタイアさせられてね！

㋩：その優勝のうち１回を俺にくれれば、全員仲良く優勝２回ずつだったのにな…。むかむかむかむか…。

㋘：負け犬ハガーの遠吠えが終わったところで、次。

㋩：ひょっとしておまえ、かまって欲しいのか…？

㋠：そーかぁ…、ひとりで欄外じゃあ、そりゃ寂しいわよねぇ…。



☗第７戦、春麗連勝。春麗はリタイア率も高いがリタイアさせる率も高い!!

㋘：はい、では次、総合優勝へのラスト３戦!!

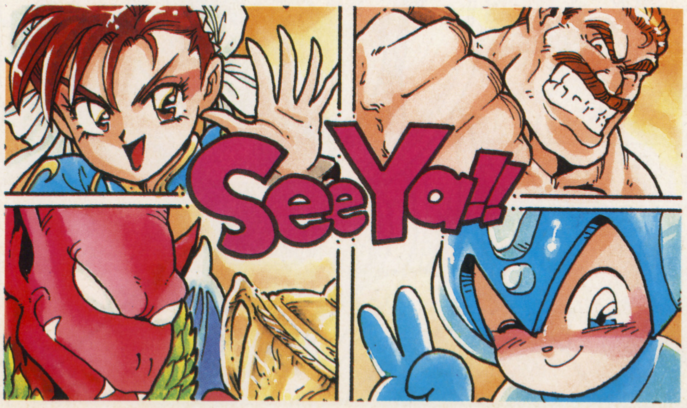
㋠：それでゴマかすつもり？　まぁいいわ…。やっぱり第６、７戦と連勝した時に、レッドアリーマーがしっかり２戦とも２位につけてたのが痛いわね…。

㋹：実力実力!!（２位でエバってんじゃねーぞ!!）

㋩：それでも春麗の方が得点で有利だったのにな…。

㋠：うるさいっ!!　ロックマン何か言ってやって。

㋺：ええっ!?　あ、応援ありがとうございました!!



VTGP9号当選者発表

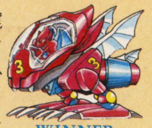
新谷智紀（大阪府）　内藤清治（栃木県）
梅村奈未（愛知県）　加藤創治（埼玉県）
岩間恵市（千葉県）　金森貴行（岡山県）
義川賢峻（福岡県）　油良晃成（奈良県）
平山　豊（栃木県）　正木　拓（愛知県）

総合優勝者当てクイズ当選者

笹野晶裕（静岡県）　高橋誠一（岩手県）
高森将蔵（長崎県）　千代大樹（青森県）
津野晶則（大阪府）

1戦から7戦まで！ 4人がかけ抜けたデッドヒートの軌跡

第1戦 ブラジルGP


WINNER
オスタンデール1号

レース中盤、㋠が罠で他車を足止めして独走の首位!!　しかしジャングル内でリタイア。総合得点は㋹9㋩6㋺3㋠1!!

第2戦 サハラGP

WINNER
エレキオープン

㋠のコーナリングマシン対㋺のスピードマシンのトップ争いはゴール前、わずか１ｍ差で㋺の勝利!!
㋹12㋺12㋩7㋠7!!

第3戦 モナコGP

WINNER
美脚

１周目に㋹、２周目にトップ独走の㋺、そして最終周に㋠との競り合いに破れた㋩はリタイア!!
㋠16㋺15㋹13㋩13!!

第4戦 キッチンGP

WINNER
メルセデスベン器

スピード重視マシンの集まった速いレースだったが、前レースの教訓かリタイアなし。㋩が燃えた!!
㋩22㋺21㋠17㋹16!!

第5戦 霧のロンドンGP

WINNER
メカオマル

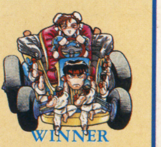
スピード加速ともに最低のマシン、ぐずのろ４号が登場。リタイアしてないのに完走扱いにならず…。
㋩28㋹25㋺22㋠20!!

第6戦 お花見GP

WINNER
つばめ返り

独走で２勝目を飾った㋠に対し、リタイアして連続最下位の㋺は完全に総合優勝争いから脱落か…。
㋩31㋹31㋠29㋺23!!

第7戦 ダイナGP


WINNER
ドラゴンダンス

第３戦に続いて㋠以外全員リタイア。生き残りレースに強い㋠が２戦連続の３勝目で総合トップに!!
㋠38㋹37㋩32㋺26!!

ケンの欄外も最終回…
ついに最終回か…。この欄外は意外に人気がなかったぞ。やはりＶＴを切り取る時に一緒に切り取られてしまうのが敗因か…。だが!!　次に復活するときには必ず切り取られないスペースを確保してみせよう!!　ランニャー諸君!!　ひたすらだまって俺についてこい!!!!

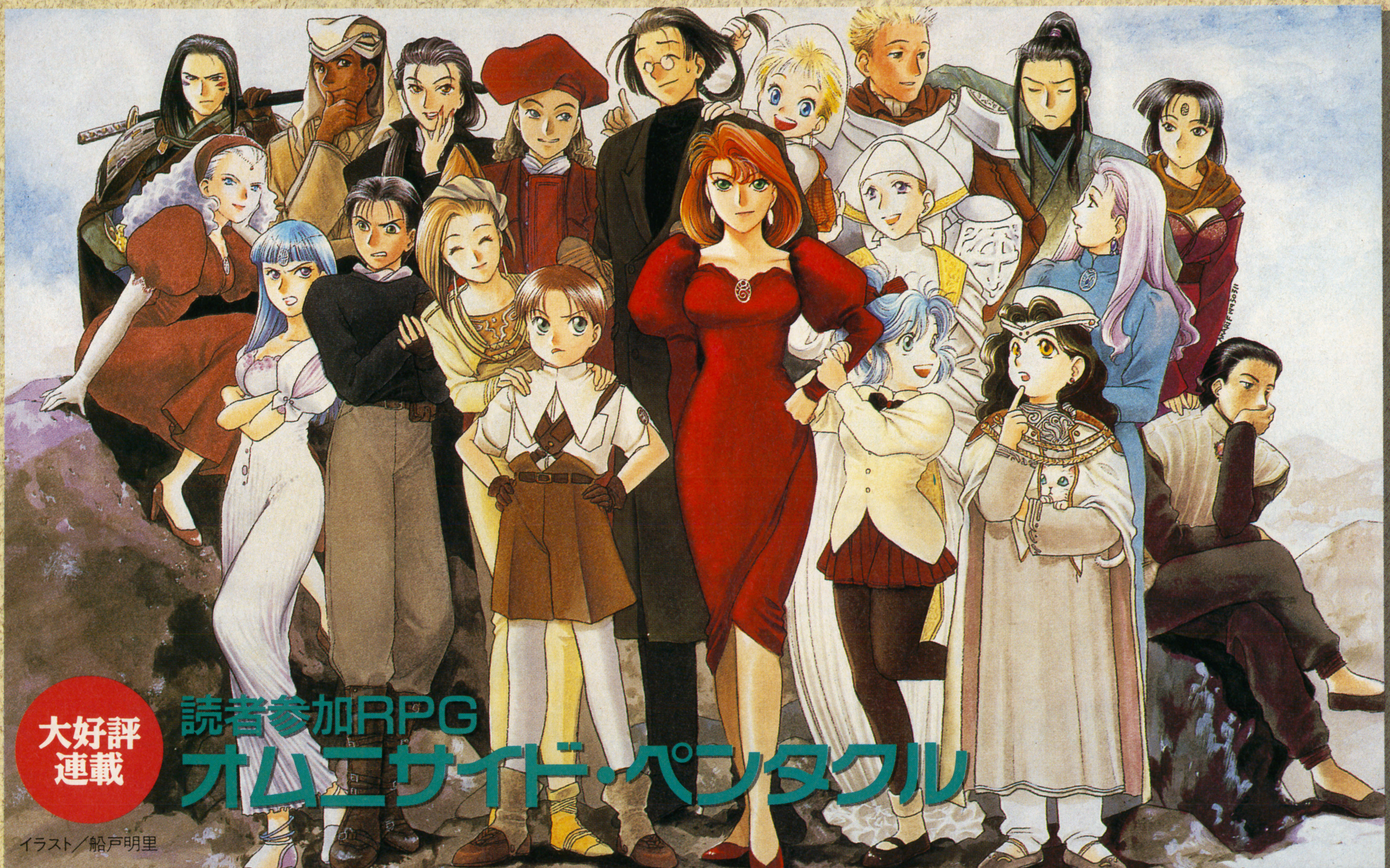
3×3EYES3大スペシャル企画

付録①
聖魔伝説3×3EYES聖魔大攻略の書

付録②
3×3EYES特製大判美麗ポスター

巻頭大企画
サザンアイズ333人大プレゼント

ソフト100本ほか、豪華商品ドッサリ



電撃メガドライブ

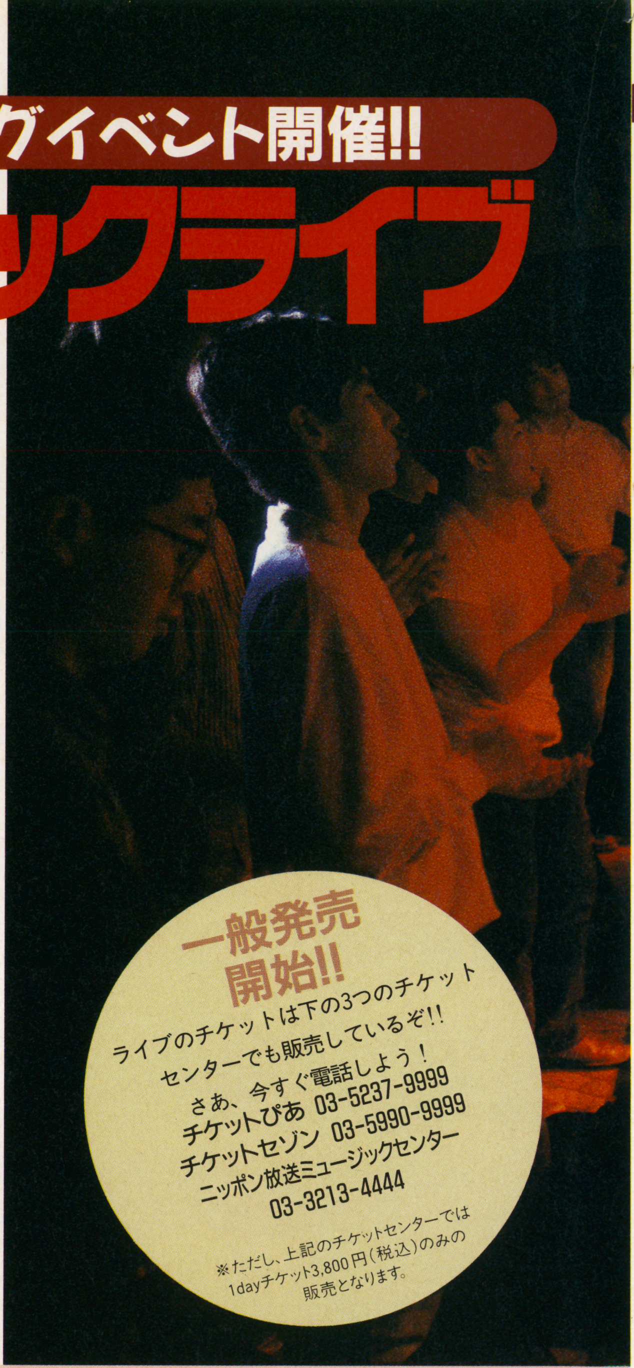
VOL.4
7月8日発売

発売：主婦の友社　発行：メディアワークス

今夏をさらに熱くさせるビッグイベント開催!!

ゲームミュージックライブ 電撃'93

8月19・20日の開催が決定した『ゲームミュージックライブ電撃'93』。両日の出演バンドも決まって、いよいよ盛り上がってきた。今回は、『電撃SFC』読者にかぎっての電話予約の方法についてドーンとお知らせする。好きなGMはいい席で聞きたいと思う読者はジックリ読もう！　GMバンドのプロフィールも紹介するから、ライブ前の予習も忘れるな！



日本青年館 両日とも 開場 17:30 開演 18:00

8月19日(木)	矩形波倶楽部(コナミ)
	GAMADELIC(データイースト)
	葉山宏治&ブラザーズ(NECアベニュー)
8月20日(金)	S.S.T.BAND(セガ・エンタープライゼス)
	ALFH LYRA(カプコン)
	J.D.K.BAND(日本ファルコム)

主催：メディアワークス
協賛：ポニーキャニオン
キングレコード
NECアベニュー
協力：カプコン
コナミ
セガ・エンタープライゼス
データイースト
日本ファルコム
NCSメサイヤ
企画制作：ビッグショット

一般発売開始!!

ライブのチケットは下の3つのチケットセンターでも販売しているぞ!!
さあ、今すぐ電話しよう！
チケットぴあ 03-5237-9999
チケットセゾン 03-5990-9999
ニッポン放送ミュージックセンター
03-3213-4444

※ただし、上記のチケットセンターでは1dayチケット3,800円(税込)のみの販売となります。

8月19日出演バンド

矩形波倶楽部

リーダーの古川もとあき氏を中心に活躍をつづける矩形波倶楽部。つねにライブ活動をこなしてライブのクオリティはピカイチ。彼らの持ち味は古川氏の爽快でアグレッシブなギター、そして軽快なリズム、透きとおるキーボードサウンドだ。現在、11月発売に向けてオリジナルアルバムを第２弾準備中。

GAMADELIC

『空牙』のようなギンギンのハード・ロックもやれば、アルバム『Rap a de LIC』のラップやヒップホップ、ハウス、何でもござれの個性派集団GAMADELIC。彼らのサウンドの根底に流れるファンクなビートはライブでこそ真のパワーが発揮される。観客とともにライブをエンジョイする彼らの息吹きに触れるには、この夏のＧＭライブに来るしかないぞ！

葉山宏治&ブラザーズ

ＮＣＳメサイヤのシューティング『超兄貴』。サンプリングを駆使した独特のサウンドで、ＧＭファンの脳天を直撃したのは記憶に新しい。この『超兄貴』のゲーム音楽を担当した葉山宏治氏を中心として、特別にライブ用に編制されたのが、この〝葉山宏治＆ブラザーズ〟。４月27日の〝超兄貴怒髪天〟と銘打たれたライブは演奏中にボディビルダーな兄貴たちがステージ上を闊歩するパフォーマンスなどで大好評。その彼らがＧＭライブに殴り込みだっ！

▶▶▶電話予約のお知らせ!!◀◀◀

『ゲームミュージックライブ電撃'93事務局』
ビッグショット内

03-3470-9858

『GMライブ電撃'93』の電話予約を希望する読者は、上記の事務局まで連絡しよう。住所、氏名、電話番号、公演日と購入枚数を伝え、チケット代を事務局の振込口座に入金してください。入金確認後にチケットを郵送します。

前売り 1day 3800円[税込] 2days 7000円[税込]
※チケット郵送の場合、郵送料として250円かかります。

8月20日出演バンド

S.S.T.BAND

ＧＭ界人気ナンバー１の大御所S.S.T.BAND。彼らのタイトでハードなサウンドが大爆発するライブを待つ多くのファン。長い充電期間に終わりを告げ、彼らはその期待にかならず応えてくれる！

ALFH LYRA

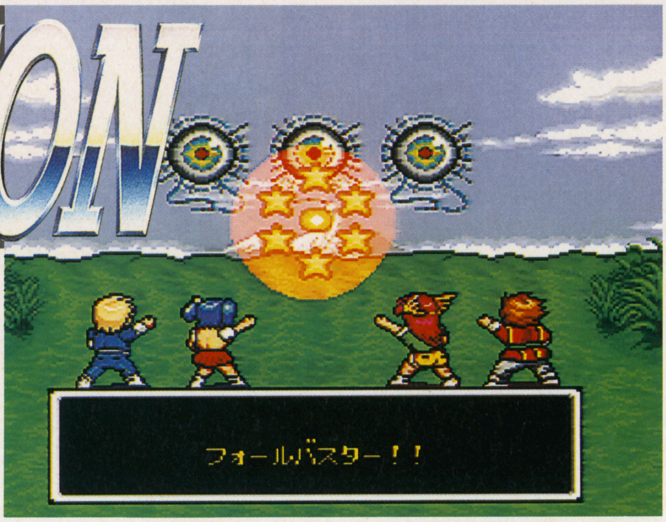
ＡＬＦＨ ＬＹＲＡの前身は1988年より活動を開始した〝アルフ ライラ ワ ライラ〟。その後バンド名をＡＬＦＨ ＬＹＲＡに変更し、アルバム制作、ライブ活動に本格的に取り組んできた。『ストII』に代表されるハード・ロックを基調としたメロディアスなサウンドのファンは多い。１年ごとにバンドのアレンジ力を駆使した大作アルバムをつくりつづけるこだわり派集団でもある。そして、今回のＧＭライブはメンバーを変更した新生ＡＬＦＨ ＬＹＲＡの初ライブでもある。いまからＧＭライブで何が起きるか楽しみ！

J.D.K.BAND

ヴォーカル・ベース担当の岸本友彦氏を中心として1989年に結成されたJ.D.K.BAND。ライト・スピード級のインストゥルメンタルと岸本氏のハイトーン・ヴォーカルを活かしたボーカル中心のライブを展開する。今回のライブでは新たなメンバー、しかも女性を加えての参加。どんなライブになるのか?!

NEW GAME 新作情報 FLASH

AQUTALLION



伝説の戦士"アクタリオン"の称号を受けた子供たちが、世界を救うために立ち上がる！ 感動のファンタジーRPGが、今ここに登場！

アクタリオン™

SFC	11月5日発売	
	RPG	8M	Ⓑ
	テクモ		¥8,900

聖戦士"アクタリオン"として目覚め、世界を救うのだっ!!

『アクタリオン』の主人公は、幼い頃両親を失くした15歳の少年、レン。彼は乳母のソニヤに育てられ、南の島ハートアイランドで平和な日々を過ごしていた。そんなある日、レンは"クステラ"という称号を持つ戦士、ダビデスから、「父親の墓を探しだせ。その時、お前は自分の運命を知るだろう」と告げられた。そこで、手掛かりをたぐり、ついに父の墓を見つけたレンは、父の魂に出会い、秘められた力に目覚めたのだ！

さあ、ここからが冒険の始まりだ。同じ力を持つ仲間を見つけ出し、世界に平和を取り戻せ!!

主人公 ─レン─

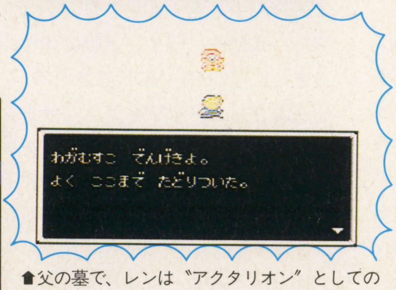
⬆幼い頃両親を亡くし、乳母に育てられた少年。伝説の戦士として目覚める。

➡町の老人から伝説の戦士たちの話を聞くレン。

⬅レンは両親を亡くしたため乳母ソニヤに育てられた。

⬆リカドの町では、世界征服を企む人物が現われたという不吉な噂が流れている……。

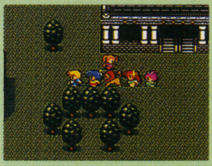
⬇戦士ダビデスから、レンは自分の運命を示唆されたのだ。



⬆父の墓で、レンは"アクタリオン"としての使命を受ける。

時空を超える戦士 アクタリオンとは？

"アクタリオン"とは、かつて世界を救った、レンの父とその仲間たちに贈られた戦士の称号である。そして、世界が再び闇に閉ざされようとしている今、この称号はレンとその仲間たちに引き継がれたのだ。



⬆"アクタリオン"となる仲間を探し、世界を救うのだ。

アクタリオンを守る者 クステラとは？

"クステラ"は"アクタリオン"を守り、助ける者たちである。彼らはレンのパーティに加わるわけではないが、物語のさまざまな場面でレンたちを助けてくれるぞ。レンの運命を示唆したダビデスもこの"クステラ"の1人だ。心強い存在だね。

クステラの1人

ダビデス

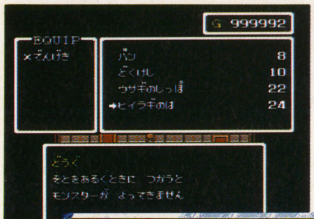
©企画者104 ©TECMO SOFT PRODUCTS. LTD

町を育てるシステムやたくさんの乗り物など、新しさいっぱい

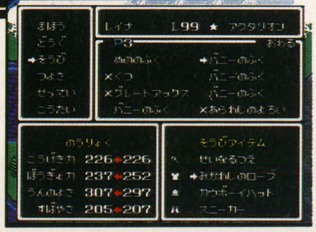
『アクタリオン』には、冒険を楽しくする要素がいっぱい！　自分たちの町を育てることのできるシステムや、たくさんの種類の乗り物、そしてフルアニメーションで迫力の戦闘など、面白いシステム満載なのだ。早く実際にプレイしてみたいよね。

【買い物もカンタン】

町の道具屋に、売っているアイテムの効果を教えてもらえる“説明”コマンドがあったり、武器・防具を装備した時ひと目でどれだけ数値がアップするかわかったりと、ほんのちょっとした部分にも親切なシステムが用意されている。ナイスな気配り！



⬅アイテムの効果を親切に説明してくれるのだ。

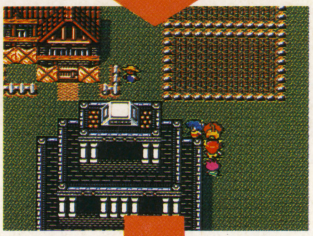


➡装備を変えた時の数値の変化が一目瞭然！

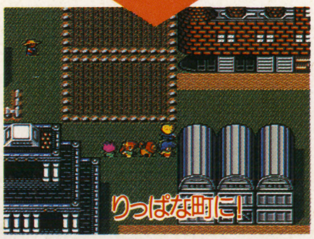
【自分の町を育てられる】

レンと仲間たちは、旅の間に出会った孤児たちのために、自分たちの町を作ろうと決意し、町作りに必要な大工や学者などの人々を集めることになる。だんだんと町を育てていく過程は楽しいぞ。

⬅まだ建物が全然ない状態。あるのは神殿が一つだけだ。



⬅建物が立って、小さなビレッジという感じになった。



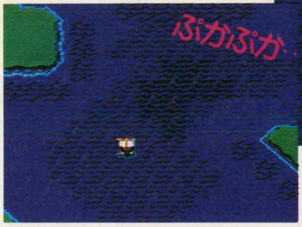
⬅大きな建物や工場の姿が。もう立派な町だよねっ！

【便利な乗り物エトセトラ】

『アクタリオン』の世界には、今までのファンタジーＲＰＧでは見たこともないようなユニークな乗り物がたくさん登場するぞ。青〜い空を優雅に飛ぶ複葉機や、はたまた銀色に光るＵＦＯまで出てきちゃうんだから、驚きだよね！　この乗り物たちに乗って、どんな冒険が繰り広げられるのだろう!?

⬆小さなヘリコプター。気持ち良さそう。

➡風を切って気持ちよさそうに飛ぶ複葉機も登場！



⬆海の移動なら帆船におまかせっ！のんびり旅をエンジョイしよう。

⬇いきなり銀色の未確認飛行物体出現！　これなら宇宙まで行けるかもしれない!?

⬅レンたちの頭上にも、怪しげなＵＦＯが！

戦闘シーンのポイントチェック！

戦闘シーンの特徴は大きく分けて3つ。バトルを盛り上げる重要なポイントなので、今からチェックを入れておこう。

ポイント1 AUTOでらくらく

オートバトルは、コンピュータがプレイヤーの代わりに適切な判断で戦ってくれるシステムだ。体力が危なくなれば回復も行ってくれるスグレものだぞ。

⬆レベルに余裕があればボス戦だってオートバトルでＯＫ。

ポイント2 武器によって絵が変わる

戦闘中のキャラクターのグラフィックが、装備している武器によって変化するぞ。また、攻撃の動作もアニメーションでバッチリ動くから、臨場感あふれるバトルが展開。アニメは好みでＯＮ・ＯＦＦもできる。

⬆レンが剣で敵を攻撃。なめらかに動くぞ。

⬇複数の敵を相手にするレン。がんばれっ！

⬆背景も場所によってちゃんと変わるのだ。

ポイント3 魔法攻撃も多彩

魔法攻撃は、ＭＰの消費量によって威力を加減できたり、２つの魔法を組み合わせる合体魔法や、剣に魔法をかける魔法剣などができるぞ。効果も、画面全体をカラフルに彩って超キレイ。

⬅威力はＭＰの消費量で調節。

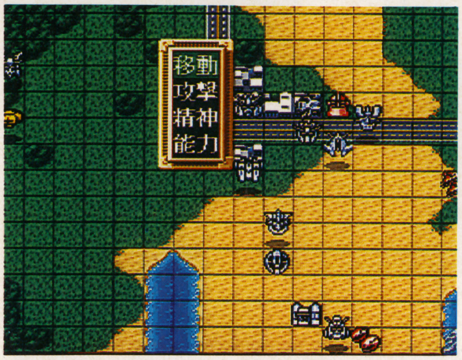
➡４人の力を合わせた合体魔法！

第3次スーパーロボット大戦

SFC	7月23日発売		
	S・RPG	12M	Ⓑ Ⓜ
	バンプレスト		¥9,800

戦いはついに決着を迎える??? スーパーロボットが大地を駆ける!

懐かしのスーパーロボットたちのくり広げる、シナリオS・RPGが帰ってきた。異星人、悪役軍、そしてヒーロー。3つどもえの熱い戦いが今、始まる!

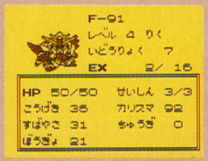


⬆超マジなストーリーにデフォルメされたキャラ。ギャップがある気もするが、おもしろければすべて許される!

第2次スーパーロボット大戦でディバインクルセイダーズ（略してDC）との戦いに終止符を打った、ヒーローたち。しかし、平和が訪れるはずの地球圏に、またもや戦乱の嵐が吹き荒れる！ 前回の大戦で予言されていた異星人の侵略が、ついに始まったのである！ ロボットS・RPGの傑作といわれたFC版の続編がついに登場！ サウンド、グラフィック、シナリオ、全てがパワーアップした新たなる戦いが、いま幕を開ける！

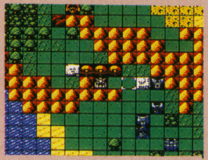
第1次

『第1次』はGB版。ゲームの基本システムは変わらない。対戦も可能なS・RPG。

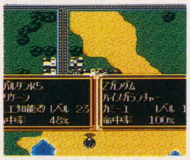


第2次

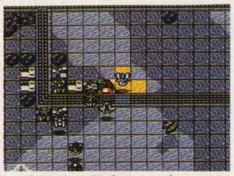
FCはGBよりも格段にパワーアップ。シナリオ、グラフィックのデキはかなりのモノ。



●システム



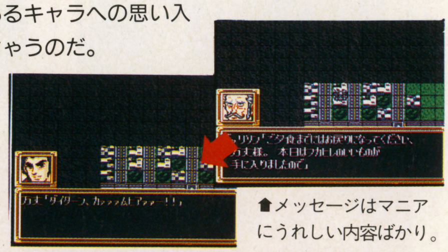
通常、ゲームはSLG特有のMAP上で進行していく。自分の動かしたい駒を移動させて、敵の隣にきたら戦闘（遠距離攻撃もあるけど）開始ってタイプなのだ。まっ、ゲーム好きにはもうおなじみだよね？ 操作性が抜群にいいから、長時間プレイも苦にならないのだ。



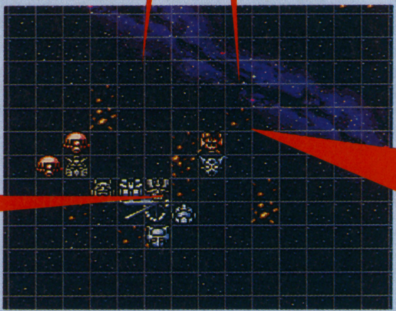
⬆接近戦の得意なロボットは近づいてから攻撃!!

●メッセージ

シナリオは移動用の大MAP上と、通常のMAP上に表示される2種類のメッセージで進んでいく。その時の各キャラの個性バリバリな会話がもうたまらないのだ。昔アニメを見た事のあるキャラへの思い入れは、格別になっちゃうのだ。



⬆メッセージはマニアにうれしい内容ばかり。



—MAP画面—

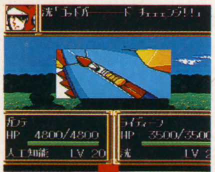
ゲーム中、もっとも見る事が多いのがこの画面。味方機は青で、敵は赤、または黄で表示される。各種コマンドにより、部隊表や全体MAP、反撃の命令などを実行、設定できる。ユニットの移動を選ぶと移動可能な地域がクッキリ表示されるのだ。

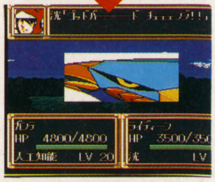
●スーパーロボット

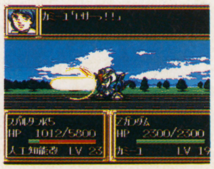
このゲームの特徴はなんといってもスーパーロボット。各キャラの戦いへの参加は多少強引だけど、ヒーローたちの所属するロンド＝ベル隊は連邦軍のエースとして、DC残党や異星人との戦いで大活躍する。アムロをジムに乗せられる、パイロットの乗り換えシステムもかなりうれしい～い！

●バトル

バトルでの、攻撃ビジュアルも楽しみの1つ。使用武器によって当然違ってくるのだ。各種変形、合体シーンのビジュアルも最高。





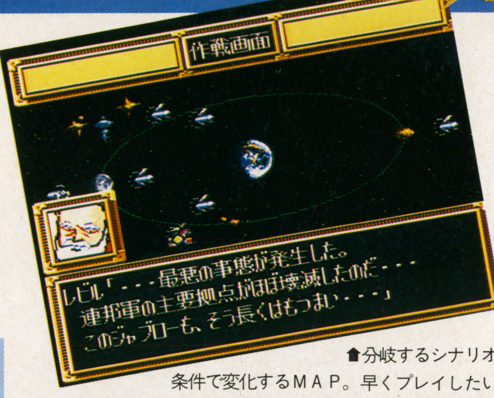


⬆ゴォッドォバァァード！ アニメな処理がイカス。

Ⓒ東映 Ⓒダイナミック企画 Ⓒ東北新社 Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⒸBANPRESTO 1993

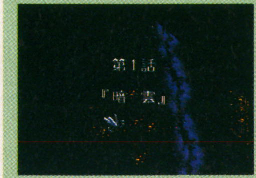
マルチシナリオ、マルチエンディング!

『第3次』のイチバンスゴイ所はなんといっても、マルチなシナリオ展開。最短のルートを選んでも全部で40ものＭＡＰが用意されているのだ。多様な分岐と多彩なキャラを一部紹介！



⬆分岐するシナリオ、条件で変化するＭＡＰ。早くプレイしたい。

暗雲

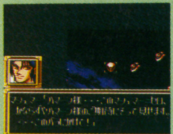


突然ＤＣの残党と遭遇する主人公たち。シャアとガルマが登場。ここでシャアを説得しておくと後でシナリオが変わる。

Aルート Bルート

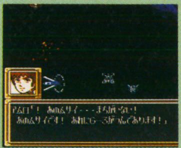
2種類あるルートから好きな方を選ぶ。それによってクリアしなきゃいけないＭＡＰ数まで変わるのだ。

バラの騎士



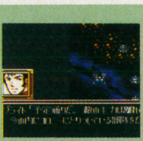
ハマーンの騎士、マシュマーとその部下ゴットンのコンビが登場。けっこう楽勝。

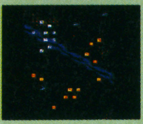
G-3①



毒ガスでコロニーを潰そうとするＤＣ残党。エマを説得すれば後のシナリオで彼女が仲間になる。それまでのプロトゲッターに変わってゲッターロボが登場。

G-3②





このステージはＧ-3①とたいして変わらない。手に入るロボットも同じ。ドゴスギアは強敵だぞ。

謎の敵

謎の敵を追うと大気圏へ突入②へと進む。ＤＣ残党を追うと暗礁空域のＭＡＰへ進むことになるのだ。

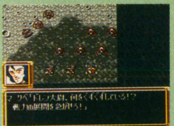
Aルート Bルート

さっさと大気圏突入したければＢ、経験値稼ぎで遠回りならＡへ。

暗礁空域

シャアとララァをアムロで説得したり、シャアとセイラの戦闘になるとイベントが発生する。敵のボスはあしゅら男爵。

フォン=ブラウン

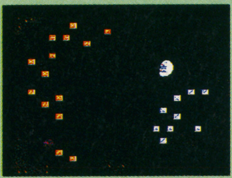


月面での戦い。敵のボスはマ・クベのギャン。エマが仲間に。

大気圏突入①

シャアに裏切られたガルマは、ケンプファーでホワイトベースに特攻をかけてくる。主人公たちは地球に降りられるのか？

大気圏突入②



ステージ中にカミーユのΖが増援で現れたり、敵にバスクが登場したりと①とは全く違う大気圏突入シナリオとなる。

大気圏突入③

起こるイベントは大気圏突入①と変わらない。ちなみに①と③はクリアターン数によって、この後のＭＡＰが変わってくる。

次のMAPへ

登場するユニット

登場するロボットやキャラは盛りだくさん。現在23～27歳くらいの人ならどれかに絶対ハマッタたはず。懐かしさで胸いっぱい？

⬅コンバトラーVの合体シーンは超感動！

スーパーロボット

ガンダムシリーズ
(元祖、Z、ZZ、F91、0083)
マジンガーZシリーズ
（元祖、グレート）
ゲッターロボシリーズ
（元祖、G）
コンバトラーV、ダイターン3
ライディーン、オリジナル

⬆なんといっても今回初登場のコンバトラー、ダイターン、ライディーンはうれしいかぎり。

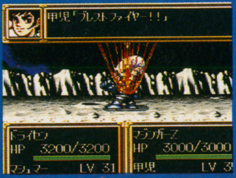
キャラクター

アムロ、カミーユ、
シーブック、ジュドー、
兜甲児、流竜馬、神隼人、
巴武蔵、葵豹馬、
浪花十三、南原ちずる、
西川大作、北小介、
洸、波乱万丈、
ブライト、その他多数。

⬆もう有名キャラのオンパレード。当然敵もどこかで見たことあるヤツばかりなのだ。

サウンドもスゴイ!

特筆すべきはサウンド。ガンダムがビームライフルを撃ち、敵が爆発する音なんてもう、アニメそのまま。戦闘中に流れる各ロボットの主題歌も原曲そのままを使用。オリジナルの曲もカッコイイのだ。



ソニックウイングス

SONIC WINGS

8機種の最新鋭戦闘機を駆り、現代世界をまたにかけ戦うパワーアップ型のシューティングゲーム。ゲーセンでのロングランヒットを手みやげに、SFCへと殴りこみだ！ 熾烈な戦いが、今…。

SFC	7月30日発売		
	STG	10M	——
	ビデオシステム		¥8,900

今、8つの翼がそれぞれの思いを胸に世界へとはばたく…

とにかくど派手なパワーアップと、シビレるくらいシビアなスリルが味わえる逸品『ソニックウイングス』。昨年発表されたアーケード版をできる限り忠実に再現していて、2人同時プレイやゲーム中の乱入も可能だ。

それぞれ特徴のある愛機を操るパイロットは、日本・アメリカ・スウェーデン・イギリス出身の8人。ここで、機体とパイロットを一挙に紹介だっ！

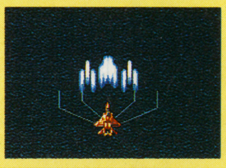
緋炎(ひえん)
FSX

併発兵器の忍者ミサイルが、ホーミングするので強力。

◀世界平和を守る秘密部隊の隊員なのだ。

真尾まお
F-15

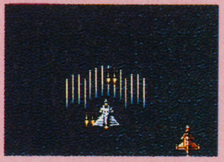
貫通力のあるガルレーザーはザコキャラ戦で威力を発揮する。



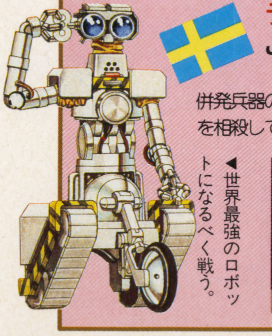
◀一日司令官をしていたアイドル。

コウフル・ザ・バイキング
AJ-37

フルパワーアップ時のメタルストームは、7方向に発射されるのでスキが少ない。

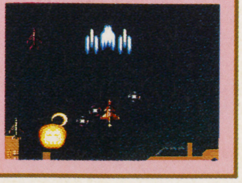


◀世界最強パイロットの座をかけて戦う。



ディーヴィA-10
JAS-39

併発兵器のフロートマインは、敵の弾を相殺してくれて非常に助かる。



◀世界最強のロボットになるべく戦う。

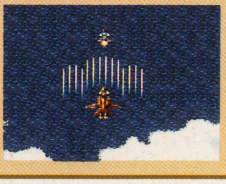
ブラスター・キートン
F-18

スネークナパームは前方に対する攻撃力が高く、連続でダメージを与えることができる。

◀クーデターを鎮圧するため派遣された。

キース・ビショップ
F-14

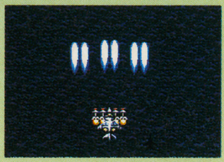
フェニックスミサイルの爆風で、1度に多くの敵にダメージを与えられる。



◀クーデター鎮圧のエキスパートなのだ。

ウィリアム・シド・ブライト
AV-8

前方に対する攻撃力の高いクロスミサイルは、最大4発まで発射が可能だ。



◀さらわれた恋人を捜すために戦う。

リヴァー・N・ホワイト卿
I・D・S

ナパームディスペンサーの爆風の威力は、対ボス戦を得意とする。

◀秘密攻撃隊の隊長として出撃！

©1993 VIDEO SYSTEM Co.,LTD.

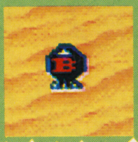
猛烈な砲火の中をくぐり抜けろ！ テンポの良いステージ構成がウリ

戦いの舞台は、各国の上空から宇宙まで。選んだ自国によって、戦うステージはランダムに変化する。１ステージは短かめだが、バラエティに富んだ構成になっているぞ。強力なボスキャラとの熱い戦いが繰り広げられる、それぞれのステージをクリアしたときの爽快感はバツグンだ。心して臨め！

アイテム取ってバリバリパワーアップ

敵の大型機や、地上物を破壊するとアイテムが出現する。これをゲットすることでパワーアップしたり、特殊兵器の使用回数を増やしたりできるのだ。見つけたら即、キープすべし。

こいつらが目印っ!!



ボンバー

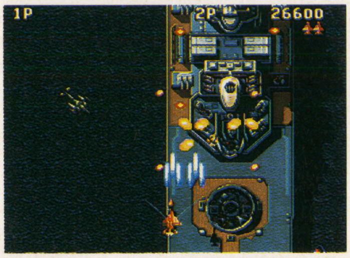
特殊兵器の使用回数が追加。

パワーアップ

攻撃力がランクアップ。

アメリカ　BOSS ニュージャージー

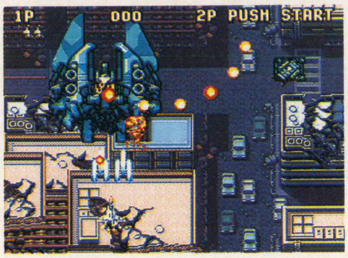
マンハッタンを眼下に始まるこのステージ。アメリカ現代兵器が、集団で攻撃をかけてくるぞ。潜水艦などの攻撃をかわしながら、敵を全滅せよ！



迫り来る対空砲火の嵐！ 砲塔を破壊しないと逃げ場がなくなってしまいそう……。

日本　BOSS SX改

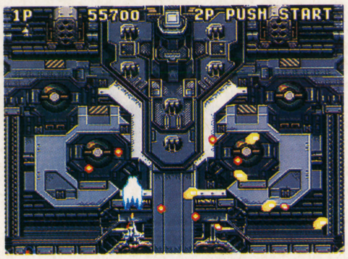
新宿副都心（？）をバックに戦う。都庁などの建物をガンガンぶっこわして、隠れているアイテムを捜し出す楽しみもあるぞ。連射に命をかけるのだ。



突如高層ビルの中から現れた、自衛隊の秘密兵器。強力なレーザーを発射する。

スウェーデン　BOSS ホーリーマウンテン

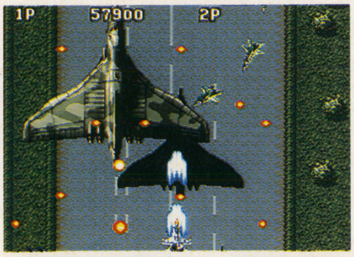
海上から始まるこのステージは、途中から始まる森林地帯の地下基地からの猛攻がすさまじい。まるでどこかのＳＦ映画でも見ているのかのような展開！



二層式の軍事基地。いたるところに仕掛けられた砲台が自機を狙って発砲してくる。

イギリス　BOSS バルカン

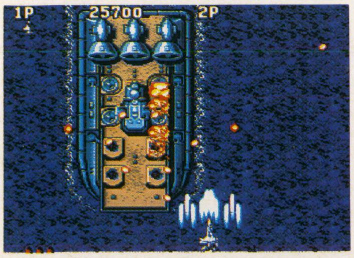
ヨーロッパの古城に仕掛けられた砲台群の砲撃、地上に配備された多数の戦車……圧倒的な攻撃力を向こうにまわし、見事戦い抜くことができるか？



まるで巨大な鳥のような大型爆撃機。戦闘機がまわりで援護射撃をしてくるぞ。

地中海　BOSS ポモルニク

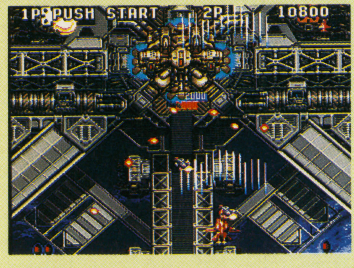
澄みきったコバルトブルーの地中海。海上には敵の戦艦、上空からは多数の戦闘機が飛来！ 向かってくる対空砲火を避けながら、先のエリアを目指せ。



軍用のホバークラフトが弾を巻き散らしながら高速に移動する。耐久力がものすごく高いぞ。

そして……待ち受けるラストステージ!!

宇宙空間でのバトル！

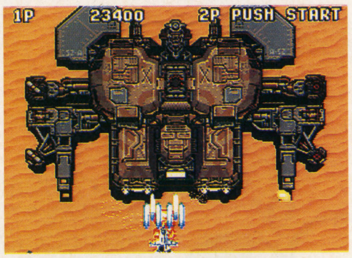


人工衛星の群れの中に、大型の要塞が！ 強力な攻撃が絶え間なく続くのだ。

そして、戦いは宇宙へと舞台を変えて繰り広げられることになる。人工衛星からの思わぬ攻撃、コロニーから出現する敵の数々……。今までのどのステージよりも激しいバトルになることは間違いない。もし、無事地球に生還できたときには、きっとそれぞれのキャラクターのそれぞれのエピソードが語られることだろう。健闘を祈る！

中東　BOSS バジール

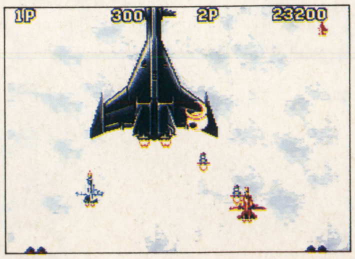
油田プラントがひしめく中東地域でも、戦いは繰り返される。地下格納庫から突然出現する戦車軍団。迷彩色に彩られた悪魔が、プレイヤーに襲いかかる。



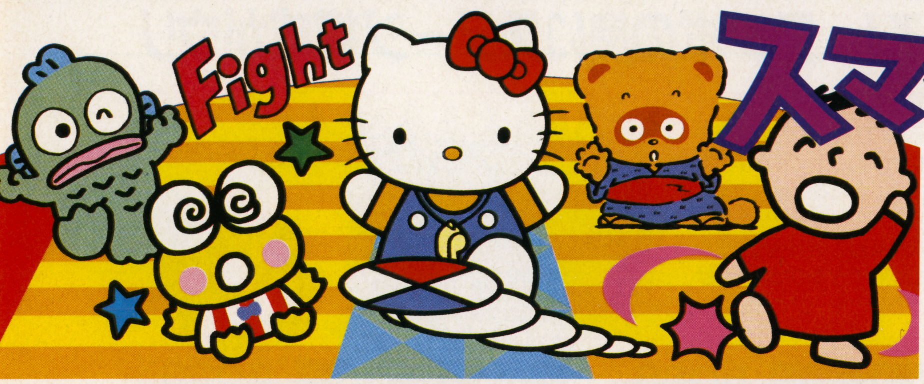
大型の移動要塞。ある程度ダメージを与えると、機体を展開させて真の姿を見せるのだ。

ロシア　BOSS アイスフォックス

バロック町の古風な建物が立ち並ぶ町並みのいたるところから、容赦ない攻撃が浴びせられる。一見納屋風の建物からも、戦車が姿を現して……。



ステルスタイプの大型戦闘機。雲海を利用し、出現と逃亡を繰り返すのが特徴。



サンリオワールド

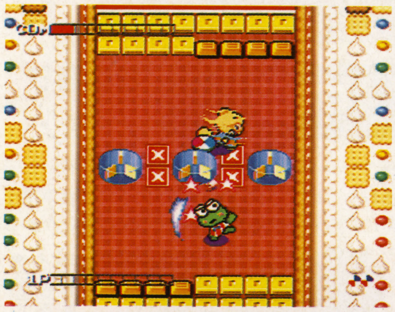
スマッシュボール!

見かけはすっごくカワイイんだけど、これがどうして結構燃える！　力いっぱいボールを打てば気分爽快。ストレスも一気に解消だ。

SFC	7月16日発売		
	ACT	2M	
	キャラクターソフト	¥6,980	

女のコは仲良く、男のコは激しく遊んでしまおう!

〝サンリオの人気キャラクターが大活躍！〟っていうと小さい子向けのゲームを連想するかもしれないけど、それは偏見。『スマッシュボール』は、どんな人にもオススメできる変則型ホッケーゲームだ。ただカワイイだけのキャラクターゲームとはひと味違う！



こうやって遊ぼうネ

ボールをポコポコ打って

ボールに体当たりするだけじゃダメ。ちゃんとボールを打って打ち返そう。

ゴールに入れよう

ボールを相手側のゴールに入れればポイント。

3セット先取で勝ち!

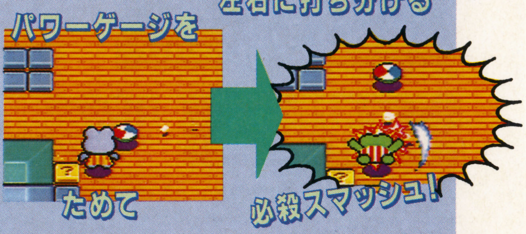
2人用モードでは先に3セット（変更可能）取ったほうが勝ちでーす。

ハイレベルテクニックをマスターせよ

ただ打ち返すだけでなく、打球方向を変えたりスマッシュを打ったりして相手を攪乱するのだ！

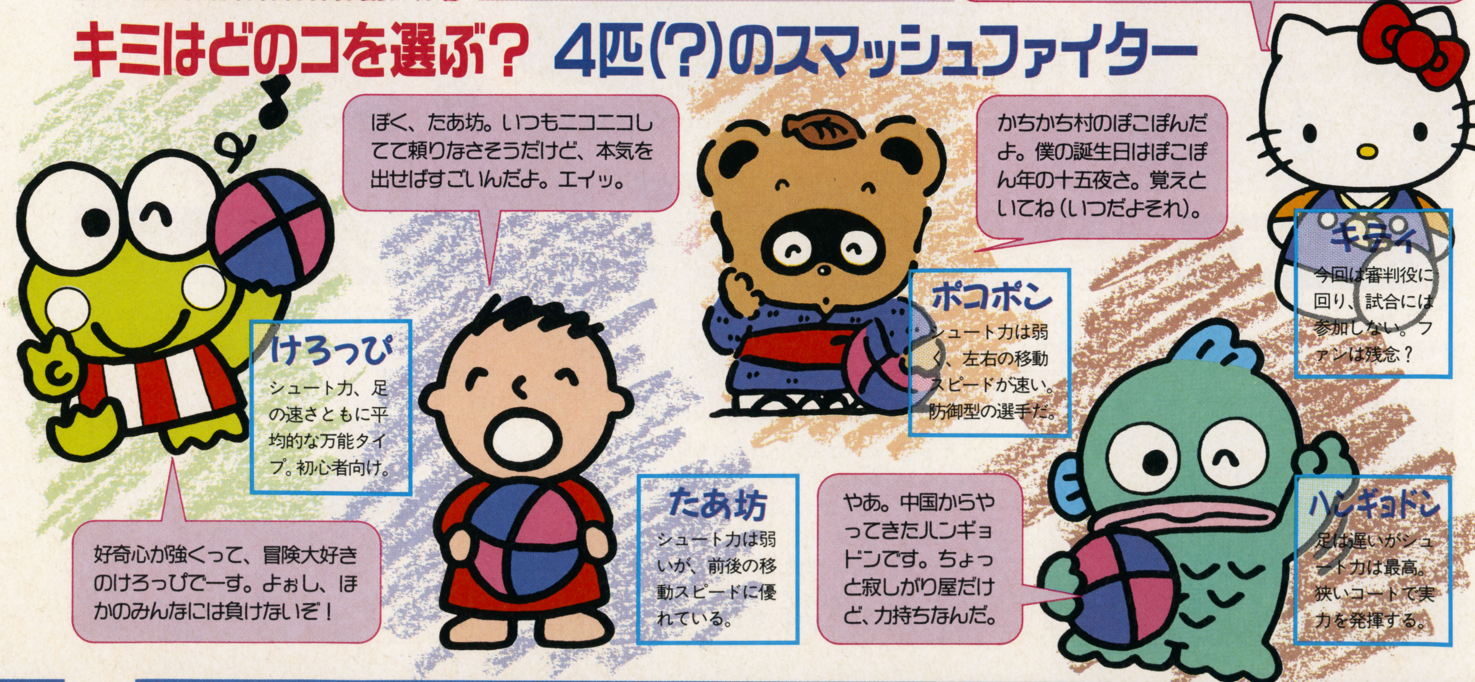
左右に打ち分ける

⬅2つのボタンで方向の打ち分け。



ハロー。わたしキティ。このゲームの選手は男の子ばっかりだから、今回わたしはお休み。審判でガンバルわ。

キミはどのコを選ぶ? 4匹(?)のスマッシュファイター



ぼく、たあ坊。いつもニコニコしてて頼りなさそうだけど、本気を出せばすごいんだよ。エイッ。

かちかち村のぽこぽんだよ。僕の誕生日はぽこぽん年の十五夜さ。覚えといてね（いつだよそれ）。

キティ

今回は審判役に回り、試合には参加しない。ファンは残念？

けろっぴ

シュート力、足の速さともに平均的な万能タイプ。初心者向け。

ポコポン

シュート力は弱く、左右の移動スピードが速い。防御型の選手だ。

好奇心が強くって、冒険大好きのけろっぴでーす。よぉし、ほかのみんなには負けないぞ！

たあ坊

シュート力は弱いが、前後の移動スピードに優れている。

やあ。中国からやってきたハンギョドンです。ちょっと寂しがり屋だけど、力持ちなんだ。

ハンギョドン

足は遅いがシュート力は最高。狭いコートで実力を発揮する。

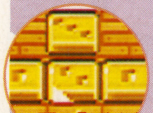
 ©1976, 1984, 1985, 1986, 1988, 1993 SANRIO., LTD

おじゃまな仕掛け、ラッキーアイテムを上手く使うのがポイント

コートはいろんな仕掛けでいっぱい

コート上にいろんなオジャマアイテムがある点が、ただのホッケーゲームと違うんだ。これらをうまく利用すれば、有利に試合展開することができるのだ。

つうこうきんし
このマークのある場所は通れないんだ。



サイコロブロック
目の回数分ボールを当てると消える。

バンパー
ボールが当たると勢いよく跳ね返るよ。

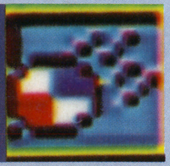
ふうせん
ぐるぐる回ってボールの行く手を阻む。

せんぷうき
当たるとボールの方向が変わるんだ。

一発逆転のチャンス!! スーパーパネル

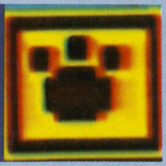
?ブロックにボールを当てると特殊アイテムが出現。取ると、その試合のみ効果を発揮する。なおアイテムは相手も利用できる。取り合いにも負けるな!

シュートパネル



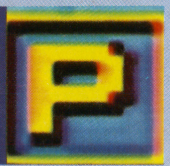
⬅シュート力アップ。

ダッシュパネル



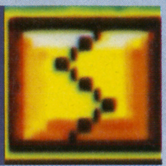
⬅走る速さアップ。

パワーパネル



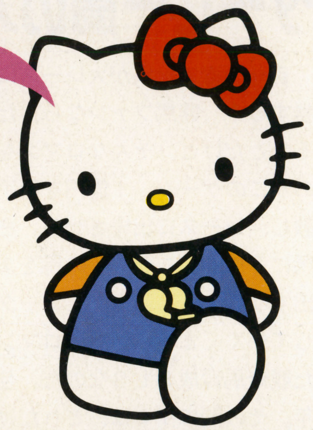
⬅パワーゲージ全開。

ブレイクパネル

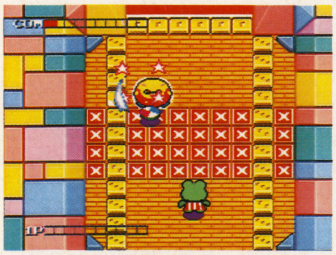


⬅敵側ブロック全滅。

全コート制覇をめざして、ファイトーッ!!



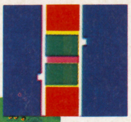
1人用モードは、全20種類のコートを勝ち抜いていくモードなんだ。各コートで対戦するキャラは、選んだキャラ以外の3匹のローテーションだ。対戦相手のレベルは4段階。先に進むほど手ごわくなっていく、というワケ。なお16番目のコートからボス格の「エバリプー」がローテーションに仲間入りするよ。



⬆パスワードをとっておけるから、のんびり楽しめるね。目指せ全コート制覇!

コート1

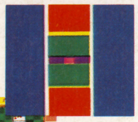
かんたんカンタン?

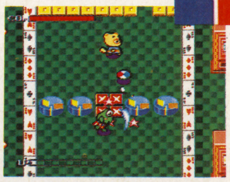


⬅ごくノーマルな構成。楽勝。

コート2

せんぷうきグルグル

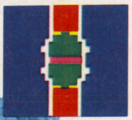




⬅コートの真ん中のがクセモノ。

コート3

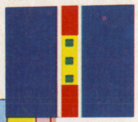
へんな反射でタイヘン

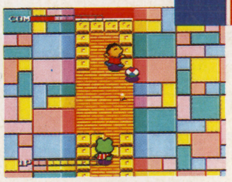


⬅サイドの壁にボールが当たると…。

コート4

ブロックだらけだぁ

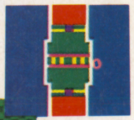


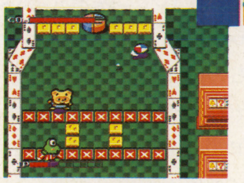


⬅自分側のブロックをいっぱい残せ。

コート5

ゴール前のバンパーが





⬅中央突破は無理。サイドから攻めるのが得策かな?

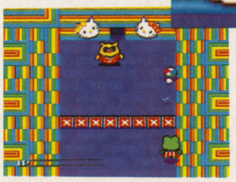
コート6

おせおせおしこめー

⬅思い切って前に出るのもいいかもしれないね。

ボーナスゲーム!

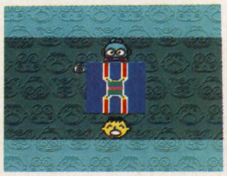
的あてゲームだぞ



⬅高得点でごほうびがもらえる。

2人用モードで友だちと……

人間対人間の対戦プレイはさらにアツい! コートは全部で20種類、何通りもの遊び方ができるぞー。



⬅攻勢をかけるタイミングが勝負をきめる。戦略性も必要なのネ。

敵を出し抜いて勝利をつかみとれ!

クラシック・ロード
CLASSIC ROAD

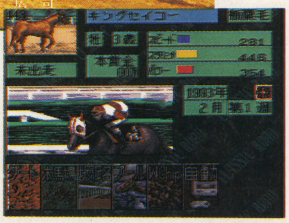
SFC	9月発売予定		
	SLG	8M	Ⓑ
	ビクターエンタテインメント		￥9,800

パソコンの名作競馬SLGが、パワーアップ。競馬の奥の深さを体験しよう。

ダービー馬のオーナー…競馬ファンの夢がSFCで実現する!

自分の育てた馬が大レースに出走してみごと優勝する！　競馬ファンなら、だれしも一度は夢見ることだけど、そんなロマンを実現させてくれるのがこのゲーム。1億円を元手に、馬を買い、調教し、レースに出場させる。さらに自分の育てた馬に子供を産ませ、その馬をまた育ててレースに出すなんてことも可能。データもち密で常に変化していく。まさに競馬のロマンをトコトン追求した競走馬育成ＳＬＧなのだ。与えられた期間は30年。その間にキミは、どれだけの名馬を育てあげることができるか!?

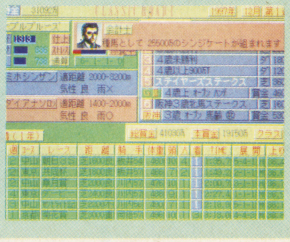
⬅ルドルフの、オグリの仔がキミを待つ!



➡調教も実際とまったく同じという本格派だ。

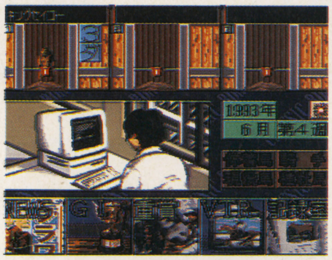
ブームに火を付けたパソコン版

移植の元となったパソコン版『クラシック・ロードI』は、1992年5月にＰＣ9801シリーズ用に発売されると同時に大ヒット。パソコンにおける競馬シミュレーションブームの火つけ役となった。現在シリーズ第2弾は、8月発売に向けて開発が進んでいる。こっちも期待大だ。



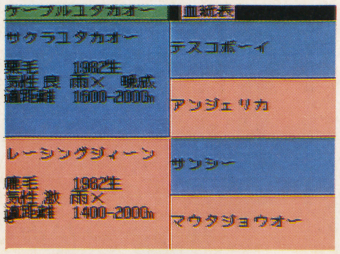
データを制するものは、レースをも制するのだよ

とにかくデータの豊富さはピカイチ。初期状態で種牡馬と繁殖牝馬はなんと数百頭もいる。しかもそれらの仔で活躍したものは次々と種牡馬、繁殖牝馬としてそれぞれデータに追加されていく。1年間の全レースをＶＴＲで見られるなどの快適機能も満載。

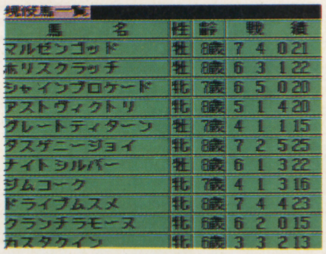


⬅全GIレースを振り返るなど、他にマネできない機能がズラリ!

くわしい血統表



➡1頭1頭に、5代前までさかのぼれる本格的な血統表付きだ。

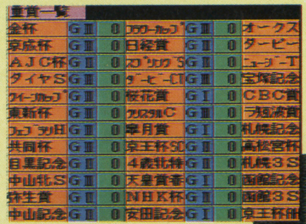


➡これは現役馬データ。他にも種牡馬、騎手データなどがある。

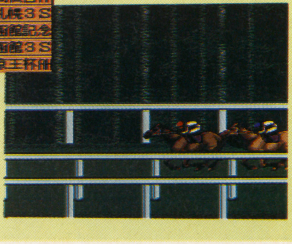
さまざまな成績一覧

出走レースは多種多様

出走レースも実際の競馬にそって行われている。ダービーをはじめとした4歳クラシックはもちろん、有馬記念、宝塚記念といったグランプリレースもあるのだ。写真で紹介している数々のレースは、ほんの一部。それでも、これらのすべてを勝つのは、並み大抵の努力ではないのだよ。心してかかれ。



⬆これらは重賞レースと呼ばれるトップクラスの競争だ。



➡キミの馬は、競争馬の頂点を極めることができるか!?

©1993 (株)プログレス ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1993 (株)イスコ

馬を中心にして暮らす、競馬界の生活を体験しよう

このゲームでのプレイヤーの役目は、馬主の立場だけではない。生産者、調教師としても行動しなくてはいけないのだ。ここでは、ゲーム開始からレース出走までの流れを簡単に説明しよう。

⬆名オーナー、名トレーナーとなれるかは、キミのウデしだいだ！

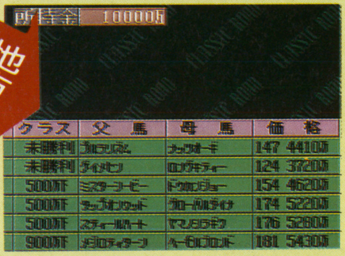
馬を手に入れる3つの方法

初めてプレイするなら、3歳馬を購入して調教のコツをつかもう。手っとり早く資金をかせぎたいなら地方馬。でも一番の方法は、自分で競争馬を生産することだ。

3歳馬

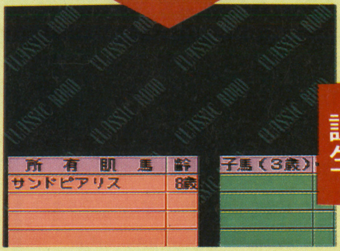
⬅買った馬以外は、みんなライバルとなる。だから慎重に選べ。

地方馬



⬅あのオグリキャップやハイセイコーも、地方出身の馬だった。

種付け



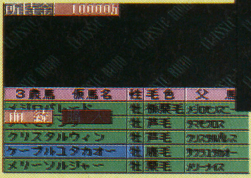
⬆資金に余裕ができたら、繁殖牝馬を持とう。種付けして仔を生ませるのだ。

誕生

⬅受胎すれば約1年後に仔馬が誕生。仔馬は売ることもできる。

1 馬主の一歩は馬の購入から

最初は持ち馬が1頭もいないので、馬を手に入れなければゲームは始まらない。入手方法は、デビュー前の3歳になったばかりの馬を購入、地方の現役競走馬の購入、繁殖牝馬を使っての自家生産の3つがあるぞ。馬の活躍がそのまま収入につながるので、慎重に。

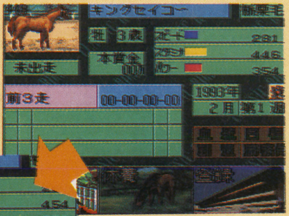


⬅値段の高い馬がいいとは限らない。

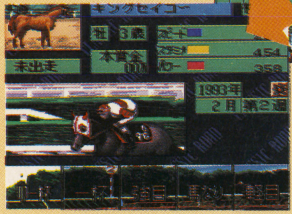
⬆購入した馬は名前をつけ直すことができるぞ。

2 より良い調教が名馬を育てる

どんなに素質のある馬も、鍛えなければ強くならない。そこで調教が必要になるのだ。坂路、ウッドチップなど実際の調教に使うような方法が用意されているのだ。各馬の個性、体調などを考えて実施しよう。面倒くさいという人のためには自動調教もある。



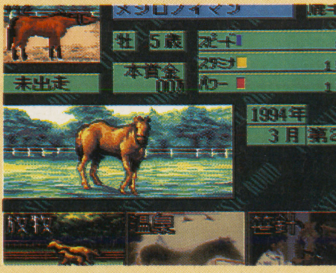
⬆長所を伸ばすのが、よい調教といえる。



⬅ダート調教は、追い切りの強さを加減できるぞ。

時には休養が必要

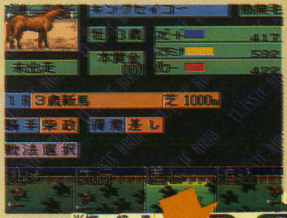
調教、レースをくりかえすうちに馬にも疲れが出てくる。疲労は、大敗や故障の原因となる。疲れてるな、と思ったらスグ休養させてあげよう。休養の方法は、放牧、温泉、笹針の3つがある。



⬅馬だってお休みしたい。キミの思いやりが、愛馬をケガから守る。

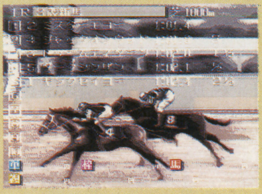
3 さあ、ゲートインだ！

さて、調教で力をつけたらいよいよレースに出走だ。レース前にすることとは、出走レースの選択、騎手の選択、騎手への作戦指示がある。すべてに共通した点は、馬の個性を考えてあげること。そして、これらを決定したら、あとはレースを観戦するだけ。愛馬のガンバリを見守ろう。

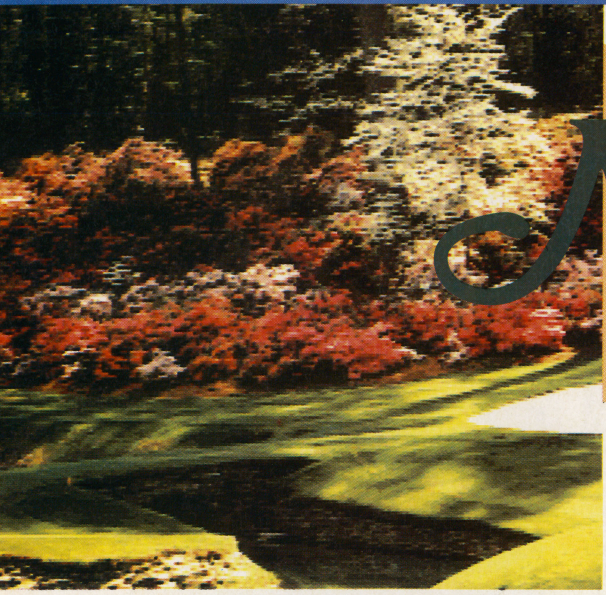


⬅出走レース、騎手の選択はよく考えよう。

➡出走前には馬券を買うこともできるのだ。



⬅3着までに入れば賞金がもらえるぞ。



遥かなるオーガスタ2 MASTERS

3Dゴルフゲームの定番ソフトが、グレードアップして帰ってきたぞ。名うてのライバルたちをしのぎ、マスターズの栄冠を勝ち取るのだ！

SFC	9月発売予定		
	SPG	12M	Ⓑ
	T&Eソフト		￥9,800

ゴルフトーナメントの雄、"マスターズ"にチャレンジ！

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブを舞台に、4日間で争われるトーナメントがマスターズだ。それを忠実にゲームの中で再現したのがこのゲーム。ポリゴンを活かした3Dタイプの画面は、まるで実際にコースに出ているような気分だぞ。

前作のアクション性のあるショットシステムと、計算によって導き出される現実感をそのまま受け継ぎ、さらにマイナーチェンジを加えた本作は、年齢を問わず楽しむことができる本格派のゴルフゲームといえるだろう。

⬅ポリゴンを採用した3Dタイプの視点でプレイ。

⬆4日間で争われるトーナメント。頂点を目指す世界の強豪が集結するのだ。

⬆バラエティに富んだコースレイアウト。トライのしがいがあるというものだ。

➡ある条件で、スーパーショットが打てるらしいぞ。狙いすぎてOBに注意。

マニアックなシステム

このシリーズ伝統の、シミュレーション性とアクション性を兼ね備えたショットシステムがちゃんと継承されている。同じ方向、同じクラブでも、微妙に飛びの変わるそのリアルさには脱帽もの。

1 方向の決定

大ざっぱなショットの方向を決定する。風が強かったり、障害物があるときはとくに慎重に決定しよう。

2 クラブの選択

画面左下に表示されるピンまでの残り距離をよく見て、クラブを選択。飛距離だけでなく、弾道も変わってくるのだ。

3 パワー/スピンの設定

クラブを振り抜くパワーと、ボールのどこをヒットさせるかを決定。タイミング良くボタンをPUSH！

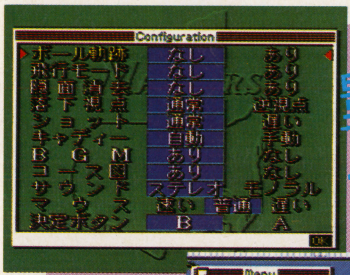
⬅すると、滑らかなアニメーションと共に、ボールが青空へ。

©1993 T&E SOFT

『2』になってここが変わった！ 充実したプレイが楽しめる

今作は、今までの一連のシリーズで得られたユーザーの反響を元に、システム面で多少のリニューアルが施されている。そして、マスターズという４日間のトーナメントを再現するため、ゲームの勝敗は４日間のトータルスコアで争われることになるのだ。ショット、パットの安定力が問われ、コンスタントにスコアを稼げるものだけが唯一、マスターズの頂点に立つことになる！

豊富なオプション

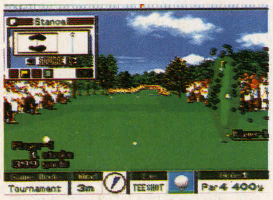


⬆いろんな機能を使えるようにしたり、不用なものをカットしたりできるのだ。

➡オプション画面は、ゲーム中にも呼び出して設定を変更することができるぞ。

ワイドになった画面

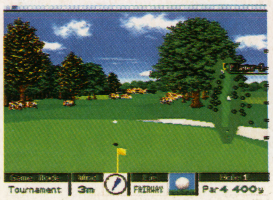
メインの画面が、データ表示部分を整理したお陰で左右に広がった！ より迫力とリアルさが増したのだ。



⬆画面の左右いっぱいにフィールドを表示。迫力がグーンとアップ！

逆視点モードもアリ

ティーグラウンドの方向から見る従来の方式とは逆の視点で、ボールの落下点をチェックできるようになったぞ。



⬆着地点から見るボールの動きは、グッとくる迫力を感じさせる。

ギャラリーが登場

コース上にギャラリーが多数登場するぞ。バーディパットを沈めたときなどは歓声が湧き起こったりするのだ。

⬆コースサイドを埋め尽くすギャラリーたち。緊張しそう!?

コンピュータキャラとプレイ

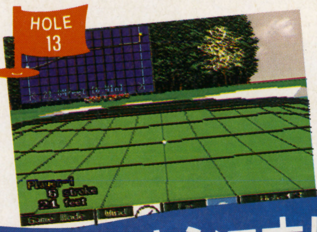
「マスターズモード」では、基本的にコンピュータキャラとコンビを組んでコースをまわることになる。

⬆しっかりコンピュータのプレイが拝める。当面のライバルかな？

"オーガスタ"の名所・難所をガイドしちゃうぞ

トーナメントを制するにはまずコースから…というわけで、このオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブでポイントとなるホールを紹介しよう。世界選手権に使われているコースだけに、一見なんでもないコースレイアウトに、緻密な設計によるトラップが仕掛けられていたりする。絶妙な配置のバンカーや、小さくうねるグリーンなど、ありとあらゆるところに職人気質を感じさせる、そんなコースなのだ。

オーガスタ・ナショナル ゴルフ・クラブ



⬆絶妙な配置のバンカー群。セカンドショットの正確度で、勝負の行方が決定する。

⬆グリーンの微妙な傾斜が意外と難しい。ミスパットは命取りだぞ。

⬅ティーショットの腕の見せどころだ。

⬆コースが曲っているので、きざんで進むしかない。

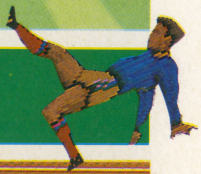
⬆ここが最終ホール。果たして、マスターズの覇者となるのは一体誰なのか。最後まで気を抜かずにプレイ！

ワールドサッカー™

今や、日本全国サッカーブーム。人々の興味はJリーグに集中しているようだけど、どうして世界対抗サッカーも面白いぞ！

SFC	7月16日予定		
	SPG	8M	Ⓑ
	ココナッツジャパン		￥9,500

舞台は世界！ ボール蹴れども王座は蹴るな！



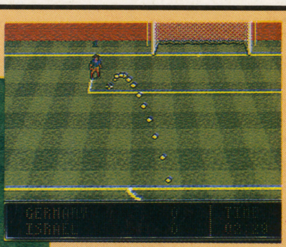
サッカーゲームで大切な要素といえば、スピード感とほどよい操作性だ。しかし従来のソフトでこれらを同時に満たしたものは、ほとんどと言っていいほど見当たらない。初心者から熟練者まで楽しめる操作性と、目まぐるしいボールの動きをカバーするスピード感を兼ね備えたサッカーゲーム、ないかしら？　という願いに応えてくれたのがこの『ワールドサッカー』。1つのゲームとして見ても、非常にバランスがとれているぞ。

⬆SFCサッカーゲームでは定番となった（?）ななめ見下ろし画面。グラウンドを走るだけで気持ちいい。

操作はカンタン

ボールを確保している時は、ドリブル、弱キック、強キック（ボタンを押す時間で強さを決定）、1番近い味方選手へのパスができる。確保していない時は移動、スライディングタックル、オーバーヘッドキックなどができる。キーパーとパスの操作はオート／マニュアルの設定ができるので、ゲームの熟練度に合わせて切り替えよう。

⬇ドリブル時はボールコントロールを慎重に。こぼすなよ。



⬆コーナーやフリーキックは軌道を目で確認できる。

設定はマニアック

普通にちゃかぽこ（?）遊ぶだけでも十分楽しい『ワールドサッカー』。でも、設定をいろいろいじくればもっと楽しいぞ！「今日は泥にまみれたい」とか「心地良い風に吹かれてグラウンドを駆けたい」といったワガママも叶えられちゃうのだ。

⬅フォーメーションや作戦（攻め重視など）を設定できる。相手チームや戦況に合わせていじろう。

➡プレイ時間、フィールドコンディションはおろか風の状態まで設定可能。

キャラの動きは愉快

選手のサイズはちょっぴり小さめだけど、その分スピード感は満点！ なのだ。アニメーションは、リアルというよりかわいらしい。広すぎず狭すぎない丁度よい広さのフィールド上で、キャラが元気よく動き回るぞ。

⬆シュートのポーズは状況によって変化する。

⬇ピョコピョコ跳びはねるキーパー……。

⬆ファールの直後。何となく笑える"間"がある。

©ココナッツジャパン1993

セブンのモードでがんばるサッカーイレブン

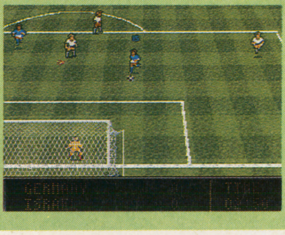
『ワールドサッカー』には全64か国の代表チームが登録されていて、以下の7つのモード（うち1つはエディット機能）で自由にプレイすることができる。これだけモードがあれば、長いあいだ楽しめそうだね。もちろん、実力が伯仲した友だちとの対戦プレイもアツいぞ！

いいシーンは何度観てもいい

試合経過は、いつでもリプレイすることができるぞ（10秒間ぶん）。自分の得点シーンやナイスプレイを何度も観て感動するもよし、今後のプレイの参考資料にするもよし…だ。ビデオテープ感覚で操作、鑑賞しよう。もちろん、コ・マ・お・く・り・も・で・き・ま・す・よ（とても古いネタ）。

➡自分のチームがゴールを決めたときは自動的にこのモードに。

[オープンゲームモード]



通常の1人プレイまたは2人プレイ。1度の勝負で、後くされのない試合をしたい人向けのモードだ。

[ワールドリーグモード]

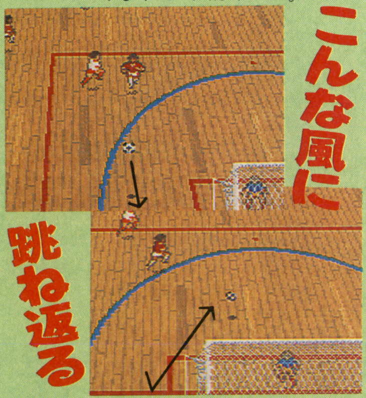
16チームの総当たりリーグ戦。1度や2度負けても、優勝は十分狙えるのが嬉しい。じっくり遊びたい人に。

[スーパーカップモード]
[チャンピオンシップモード]

スーパーカップモードは合計7戦（参加チーム数64）のトーナメント、チャンピオンシップモードでは最大64チームでのトーナメント戦だ。

[インドアサッカーモード]

読んで字のごとく、室内のサッカーゲームだ。フィールドがひと回り狭い上にサイドアウトのルールがないので（下の写真参照）、試合展開はかなりせわしい。息をつく間もなく、アツくなりたい人はドーゾ。



こんな風に跳ね返る

[プラクティスモード]

ゲームの操作に慣れるためのモード。パスワークやボールキープを練習する "BALL CONTROL" と、PK方式でキーパーとキッカーの操作が練習できる "SHOOT OUT" の2種類あるぞ。

ボール運びとか

PKとか

ついでに英語でも勉強するか

電源を入れると、いきなり英語のメッセージ画面が現れる。英語は世界の共通語ってことで、"ENGLISH"のお勉強もできちゃうのだよ。

⬆この通り英語表記になっている。サッカー精神（スピリッツ）に国境はないのだ！

[エディットモード]

自分のお好みのチームが作れてしまうという、幸せなモードだ。データを好き勝手にいじって、自分だけの世界に酔いしれよう。

名前はおろか

外見まで!!

世界のカベを打ち破れ!!

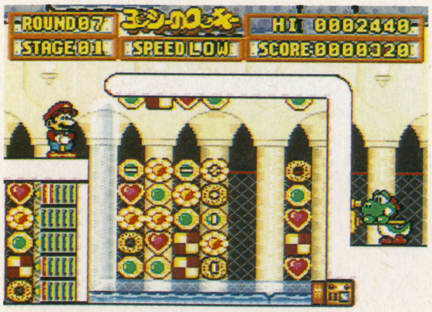
ヨッシーのクッキー™

ルールは単純だが奥は深い！　名作PZGがやっとSFCに登場だ。ノウミソに汗をかいてガンバレ！

SFC	7月9日発売	
PZG	4M	——
BPS		¥6,600

FC+GB+α=SFC! さらにおいしさアップ

ＦＣ、ＧＢに続いて、あの『ヨッシーのクッキー』がＳＦＣに移植された。ルールは縦横に同じ種類のクッキーを並べ替えて消すだけ、と簡単そのもの。でも、いろんなテクニックを駆使して戦えば、オモシロサは何倍にもアップ。前作のオイシイところに、ＳＦＣならではの味付けを加えた快作をたんと召し上がれ！

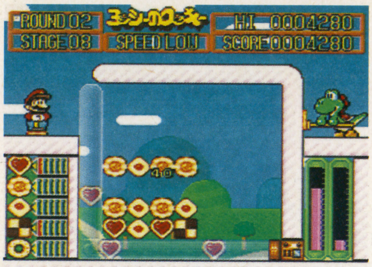


⬅きれいな背景もついて、お得な感じのＳＦＣ版なのだ。

ルールはカンタン♡

①クッキーを縦横に並べて消す

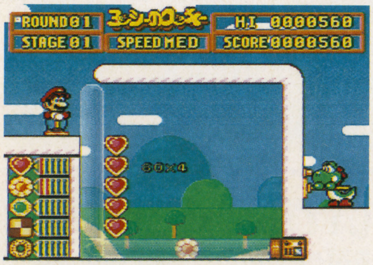
動かしたい列にカーソルをあわせ、グルグルとクッキーの固まりを縦横に回転させる。そして、同じ種類のクッキーを縦列か横列一列に並べられれば、クッキーたちを消せるのだ。あせらずに、じっくりとね。



⬅くるくるとクッキーを移動して、並べ替えるのだ。

②すべてを消せばステージクリア

そして、画面の中に残っているクッキーを全て消すことができれば、めでたくステージをクリアできる。同じ種類のクッキーを５列消せば、ヨッシークッキーが出現。ヨッシークッキーを消せば高得点だぞ！



⬅これで晴れてステージクリアとなるのだ。お疲れさま〜。

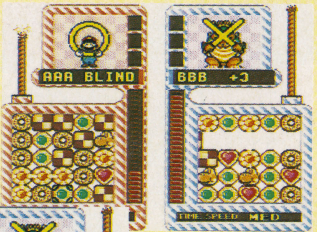
テクニックを覚えよ

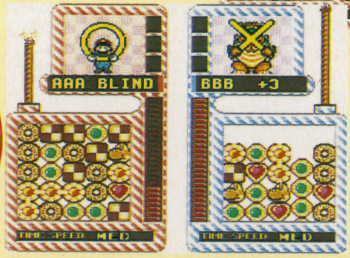
慣れてくれば、いろんなテクニックを使える。１つ１つのクッキーの列を連続的に消したり、一度にたくさん消したりできるのだ。対戦モードでは、これを使わないと勝てない相手も……。

最初は頭を使うけど、慣れてくれば自然に体が動くぞ。

❶連続消し

１つの列を消すと、連鎖して他の列も続いて消えていくのが連続消しだ。頭を使え！



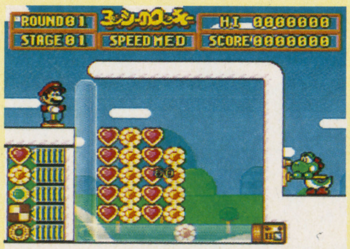


⬆１つの列を消すと、それに連れてそろっていた別の列が……。

⬅こそっと消えてしまう。これで連続消しの完成になるのだ。

❷まとめ消し

同時に複数の列のクッキーを消してしまうのがこのテクニック。下準備をしておかないと、なかなかうまくいかないので、上級者向けのテクニックといえるだろう。経験がものをいうぞ！



©1993 BPS ©1992 Nintendo LICENSED BY NINTENDO Original Desigh Home Data Corp.

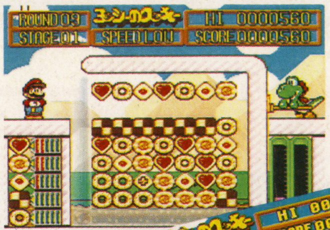
遊べる！遊べる！3つのモード！永く楽しめる1作だ

ゲームスタートすると、3つのモードが選択できるのだ。限界に挑戦するアクションモード、頭を悩ますパズルモード、そして、駆け引きの楽しいVSモードとバラエティ豊か。どのモードにも楽しいしかけがあって、末永く付きあえそうだ。

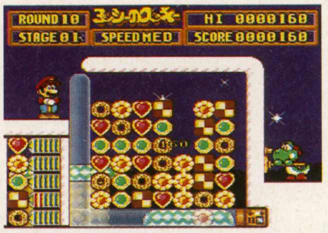
⬆この個性あふれる3つのモードの中から選択するのだ。

アクションモード

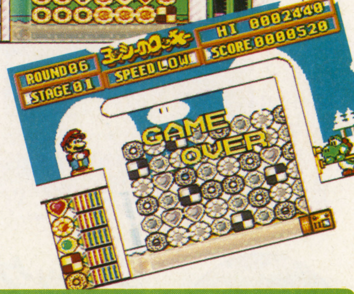
画面上と横から押し寄せるクッキーの固まりを手際良く消していくエンドレスなモード。どんどん消していかないと、すぐにアウトになっちゃう。



⬅もたもたしていると、どんどん余裕がなくなってきて……。



⬅どんどん押し迫るクッキーの固まりに負けないようにね。

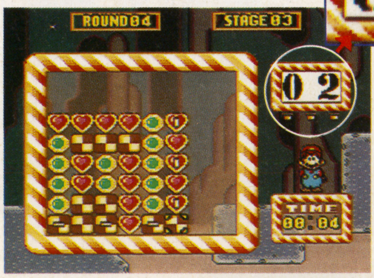


⬅あえなくゲームオーバーになってしまうのだ。

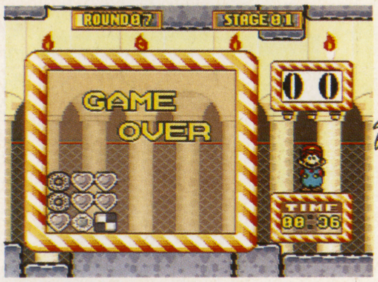
パズルモード

SFCオリジナルのモード。制限回数以内にすべてのクッキーを消すことがクリアの条件。全面で100面もある。

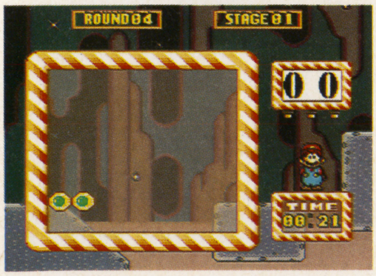
この数字に気をつけろ



⬅画面右に表示されている制限の中で、うまくクッキーを並べ替え、すべてのクッキーを画面内から消し去るのが目的だ。



⬅手順を間違えてしまうと、あわれこのとおり、ハンパなクッキーが残ってしまう。これでゲームオーバーというわけ。何度もトライして、糸口をつかもう。



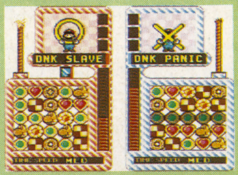
⬅全部で100問用意されているから、じっくり取り組んで全面クリアを目指そうぜ！ 100問、すべて解けたら、キミは天才かもしれないぞ！

VSモード

コンピュータや人間と対戦できる。クッパ、マリオ、ヨッシー、ピーチ姫の4人の中からキャラを選んで戦うぞ。画面上のサインが○の時、ヨッシーのクッキーを消せれば、相手に攻撃ができる。4人は、特性に違いがあるので、よく考えて選択しよう。

○なら攻撃！ ×なら待機

画面上のマリオたちが出しているサインが攻撃できるチャンスを示している。○のときは攻撃できるが、×のときは攻撃が自分に返ってくる。攻撃の種類は、下のスペースに表示されている。チャンスを狙って有効に攻撃しろ。



⬅これを見落とすと、シッペがえしが……。

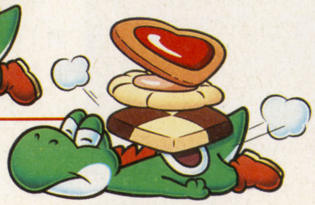
個性的な4人のキャラから選んでプレイ！

クッパ 1度攻撃すると、その効果が持続。

マリオ 攻防一体のオールマイティキャラ。

ピーチ姫 防御力の高さは、全キャラ中トップ。

ヨッシー 攻撃チャンスがすぐに訪れるキャラ。

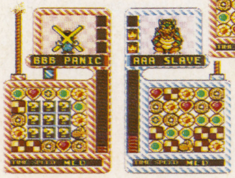


3つの攻撃を使いこなせ

対戦では、1列消すごとにヨッシークッキーが出てくる。ヨッシークッキーをそろえて消せば、攻撃できるのだ。

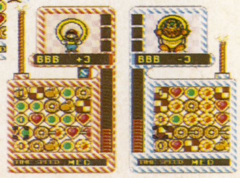
BLIND

⬇一定時間相手のフィールドに目隠しをする。



SLAVE

⬇相手と同じ動きをしてしまうぞ。



PANIC

⬆クッキーの並びがばらばらになる。

スーパーチャイニーズワールド2

SFC	9月17日予定	
A・RPG	16M	Ⓑ
カルチャーブレーン	¥9,800	

メーカーからの一言
今度の『スーチャイワールド2』は対戦型格闘ゲームに大変身!! しかもVS対戦ターボも搭載。

本格「格闘RPG」、ここに極まる!

➡シリーズを追うごとにますますエスカレートしていくスーパーチャイニーズ。勢い全開だ!

ギンガラ軍団の大元帥ギンガラマオーの魔の手から星雲の平和と各星々の代表者を救い出せ! 『スーパーチャイニーズ2』は宇宙を舞台にした、壮大なストーリーの格闘RPGだ。プレイヤーは前作同様、ジャックとリュウのどちらかを選んでプレイできる。それぞれ独自の長所と技を持っているので、好きな方を選ぼう。さらに今回はオドロキの新要素も用意されてるぞ。

⬆謎解きだけできてもダメ、アクションの腕前だけ達者でも進めない、手ごわいゲームだぞ。

ジャック&リュウついに宇宙へ…

今回のスーパーチャイニーズの舞台は宇宙だ。ジャックとリュウがいろんな惑星を渡り歩くぞ。いろんなメカや宇宙船も登場して、一種異様な雰囲気だ!?

RPGの基本・フィールド移動

➡会話はとても大事だ。聞き上手になれ。

舞台は広い宇宙だけに、徒歩以外の移動手段も充実しているぞ。まだ詳しくは教えられないけど、「SF好きにはたまらない」とだけ言っておこう。

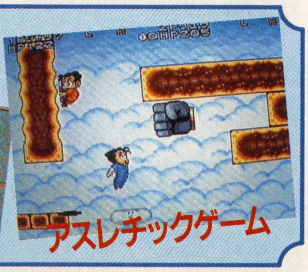
戦闘シーンはアクションで

このゲームが格闘RPGと呼ばれるゆえんはここにある。パンチやキックなどの連続技や投げ技、強力な必殺技を使って、敵をけちらすんだ!

他にもいろんなゲームが!

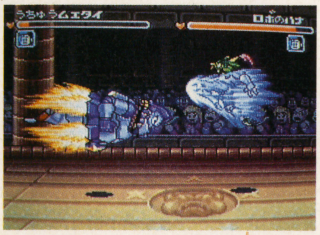
前作にもあったおまけイベントは今回も健在だ。神経衰弱、尻相撲、顔合わせ……などなど、ゆかいなミニ・ゲームがいっぱい詰まっているぞ。熱中するのはいいけど、本編の目的を忘れない程度にネ。

音の神経衰弱



アスレチックゲーム

さらになんとVSモードもついてしまった!



➡キャラはカワイイけど、アクションはかなり激しい。

格闘RPGとはまったく別に、今はやりの1対1の対戦格闘ゲームが楽しめる〝VSモード〟もあるぞ! つまり「ソフト1本に2つのゲームが入っている」と思ってもらえばいい。難易度調節やハンディキャップ、さらにはターボ機能までついている本格派なのだ!

対戦格闘ゲームファンは

黙ってはいられない!!

トーナメントモード

ジャックとリュウを含む10人の格闘家の内の8人が参加する、勝ち抜きトーナメント戦だ。最大8人まで遊べて、1人でプレイしても、みんなでプレイしても楽しいぞ。宇宙一の武道家の座は誰に?

対決モード

1本勝負または3本勝負の、ごくノーマルな対戦モードだ。10人の格闘家の中から2人を選んで、対コンピュータ戦や友だちとの対戦プレイが楽しめちゃうのだ。また、観戦もできるぞ。

©CULTURE BRAIN 1993

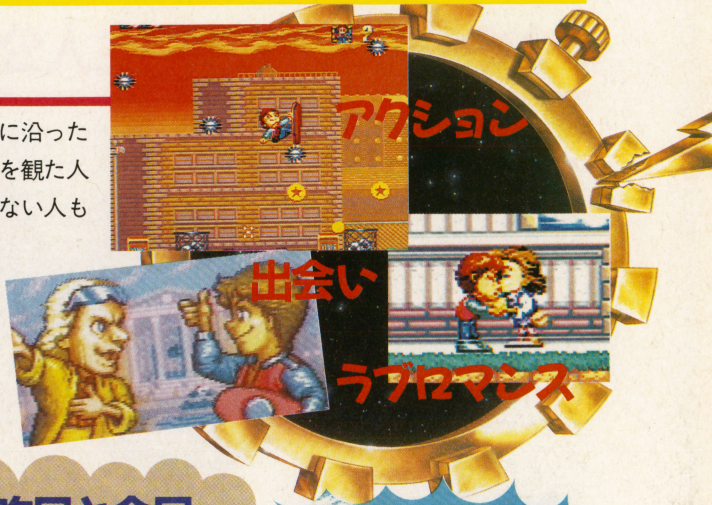
スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーⅡ

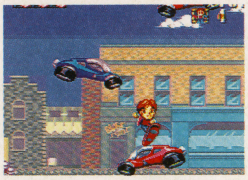
SFC	7月23日発売		
	ACT	8 M	P
	東芝ＥＭＩ		￥9,000

メーカーからの一言
なんといっても主人公マーティのホバーボードアクションだ！ 隠し通路が君を待ってるぞ!!

もう"チキン"とは言わせないぜ！

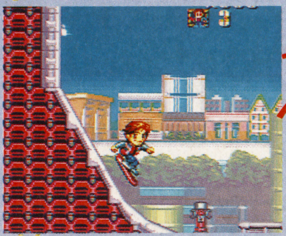
マイケル・Ｊ・フォックスの主演でおなじみの映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズの第２弾が、快速ホバーボードアクションゲームになってSFCにやってきた！　ステージは大きくわけて全６ラウンド。映画のストーリー進行に沿った構成になっていて、すでに映画を観た人はもちろんのこと、まだ観ていない人も楽しめるようになっているぞ。




➡フィールドはとても広い。いろんな攻略ルートがありそうだ。

マーティの若々しいアクション（外見もネ）

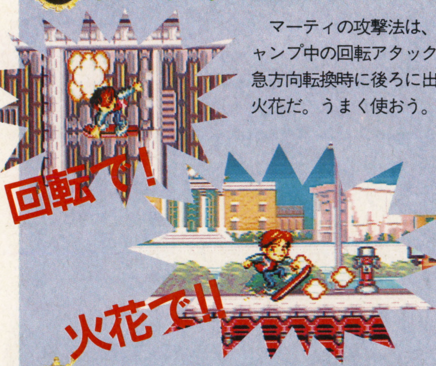
① ホバーボードでスイスイ



移動時は常にホバーボードに乗っている。高速移動もできる。

② ホバーボードで敵をけちらし

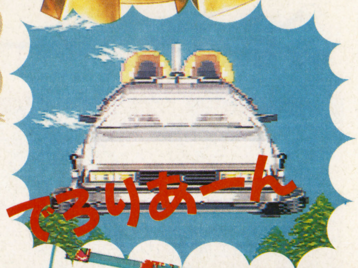
マーティの攻撃法は、ジャンプ中の回転アタックと、急方向転換時に後ろに出る火花だ。うまく使おう。



③ 仕掛けを作動させる

フィールドに設置されたいろんな仕掛けを有効に使えば、攻略がぐっとラクになる。見落とさないように！

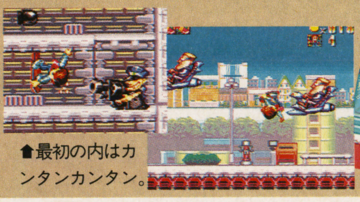
過去と未来と昨日と今日行ったり来たり……



マーティとビフの家系にはよほど深い因縁(いんねん)があるらしく、どの時代でもマーティの一族が苦しめられる。そんな悪循環をこの冒険で完全に断ち切ろう！

ROUND1 息子をビフの魔の手から救え！

ドクに無理やり連れられて未来にやってきたマーティ。将来息子がおかす過ちを未然に阻止するんだ！


⬆最初の内はカンタンカンタン。

ROUND2 ホバーボード全開で逃げろー！

バーでビフの孫をぶちのめしたもんだから、さあ大変！　マーティは追っ手を振り切ることができるか。

⬆複雑な地形をくぐり抜けよう。

ROUND3 こんな現在じゃなかったハズ……

現在に戻ると、なんとバイオレンスな世界に変わり果てていた。きっと誰かが歴史を狂わせたんだ！

⬆➡敵は狂暴だ。気をつけろ！

©1993 TOSHIBA EMI／Back to the Future Ⅱ ™ & ©1989 Universal City Sutudios,Inc and Amblin All right reserved.

クールスポット

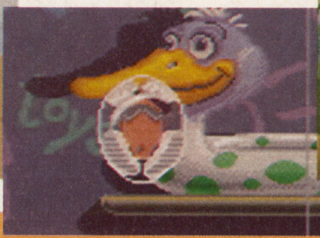
SFC	11月発売予定	
ACT	8 M	——
ヴァージンゲーム	¥8,900	

メーカーからの一言
放っておくとアクビをしたり、サングラスを拭いたりする、可愛いスポットの動きにもご注目！

シンプルなデザインの主人公、実は"7UP"のイメージキャラなのだ！

赤い円盤のようなカラダに、サングラスのミョーなキャラクター。こいつはスポットといって、清涼飲料7UPのイメージキャラなんだ。ジュースのイメージキャラがゲームになるってこと自体オモシロイけど、スポットのアクションもそれに負けないぐらいユニークで楽しい。さあ、スポットの冒険が始まるぞ！

⬆放っておくとヨーヨーで遊び始めちゃう。

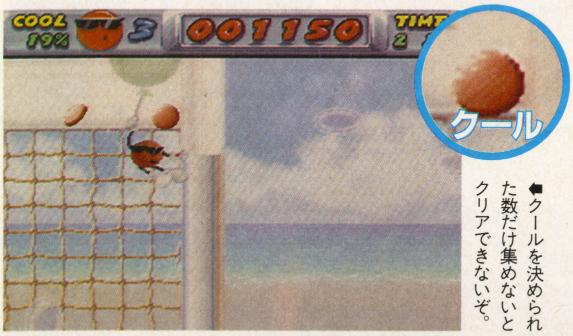


⬇泡に入ってフワフワと空中を移動。なんか情けないカッコウだね。

⬆地図を見ながら、さあ、次はどんなステージだろう？

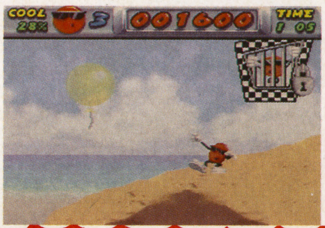
アクションもユカイだぜっ

赤いクールを集めて仲間たちを救出するんだ



⬅クールを決められた数だけ集めないとクリアできないぞ。

各ステージには、赤いコインのようなクールがいたるところに点在している。これを一定数集めると、クールショットで仲間が捕らえられているオリの南京錠(なんきんじょう)を破壊できるようになるんだ。集めるクールの数は難易度設定によって変化。ハードモードをクリアするには、ほとんど取り残しがないようにクールを集めないといけないぞ。

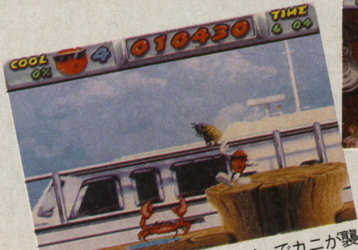


⬅各ステージに捕らえられた仲間たちを救出するんだ。

南京錠をクールショットで破壊

楽しいステージが全部で11面！

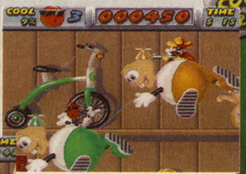
カリフォルニアのビーチのような海岸面から、おもちゃの世界や暗～い軒下など全部で11のステージが用意されている。内容もシャボン玉で空中を移動したり、高速スクロール面があったりと仕掛けがイッパイ！　グラフィックだってキレイで楽しいぞ。



⬆ヨットハーバーでカニが襲ってくる！

⬇ここはうす暗～い屋根裏ステージ。敵はネズミなのだ。

ボーナスステージは7UPのビンの中!!



⬆人形型のアドバルーンの上をジャンプで移動。

➡ここには敵がいない。時間の限りクールを集めろ！

➡なんともにぎやかな面だ。ここでは空中を移動する。

➡おもちゃの世界を冒険するスポット。

©Virgin Games,Inc. ©Seven-Up Company.

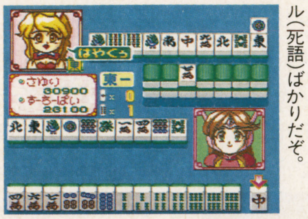
美少女雀士スーチーパイ

SFC	7月30日予定	
	ETC	16M
	ジャレコ	¥9,700

メーカーからの一言
遊びゴコロ満載の楽しい麻雀、エクセレントなキャラデザイン、あの「くいだおれ」も実名で登場。

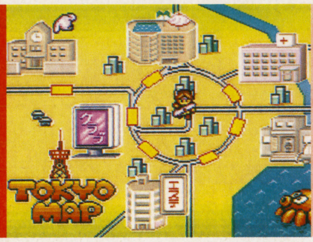
悪い人たちは、麻雀でこらしめてあげるわ♥

ゲームセンターで働く18才の少女、御崎キョウコは父が開発したスーチーペンダントで美少女雀士スーチーパイに変身！　悪女たちを得意の麻雀でやっつけるのだ。メインとなるストーリーモードでは、東京・横浜・大阪が舞台の3本のシナリオが用意されている。ここで各シナリオと、小悪魔みたいな対戦相手を紹介しよう。

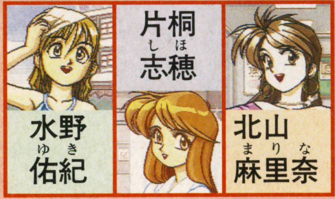


⬅対戦相手はピチピチギャル（死語）ばかりだぞ。

東京編



イカサマ麻雀で人々を洗脳し、東京を悪の独裁国家にしようと企む「バップしすたーず」にキョウコの父が誘拐された。父を救うためスーチーパイに変身だ。



横浜編

博物館に展示されていたエヂプトの秘宝、ツタンかめんが女大ドロボウ「ドボンチョ」に盗まれた。横浜を舞台にスーチーパイの大捕物が始まる！

大阪編

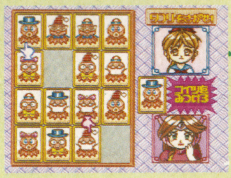
大阪で女の子が次々と行方不明になる事件が発生。そして、キョウコの友人ミホも行方不明に!!　事件の陰に暗躍する「ぶっとびギャルズ」と対決だ。

パネルマッチでハートマークを獲得

ストーリーモードでは、1回勝つごとにパネルマッチに挑戦。結果に応じて、ハートマークを獲得することができるのだ。

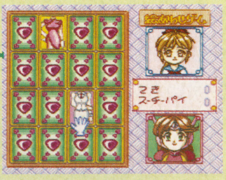
⬆ハートマークを使って、アイテムを購入できるのだ。

タコリーを探せ！



コンピュータが指示する絵を16枚のパネルからすばやく見つけよう。

絵合わせ



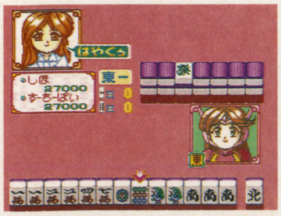
いわゆる神経衰弱。相手がめくったパネルの位置を忘れるな。

パネルじゃんけん

裏返しになった16枚のパネルをめくり、その絵でじゃんけんをする。

ほかにも2つのモードが楽しめるのよ

ストーリーモード以外にもヒマなときちょっと遊ぶのに良さそうなフリー対戦や女王位戦モードなども用意されている。



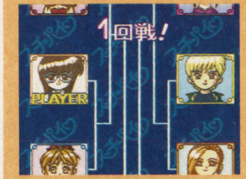
⬅純粋に麻雀だけを楽しむためのモードもある。

フリー対戦モード

⬅好きなキャラを使って遊べるのだ。

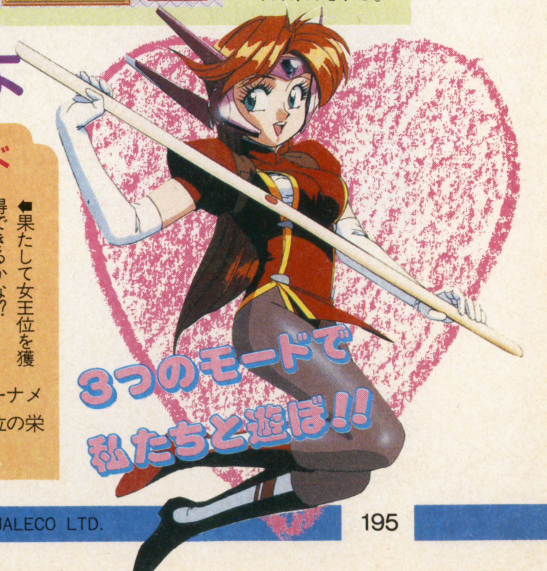
使用キャラ、対戦相手、ルールなどを自由に設定して遊ぶ。1回勝負なのだ。

女王位戦モード



⬅果たして女王位を獲得できるかな!?

好きなキャラを選んでトーナメント戦に挑戦！　麻雀女王位の栄冠を手にするのは誰だ!?



©1993 K.K.DCE／JALECO LTD.

スーパー3Dベースボール

SFC	秋発売予定		
	SPG	12M	Ⓑ
	ジャレコ		¥12,800(予)

メーカーからの一言
DSPの威力で実現した怒濤の臨場感！　この1本に忘れかけていた野球の興奮と感動が!!

『スーパープロフェッショナルベースボール』の流れをくむリアルさがウリ!

⬆打撃時の画面はごく普通の野球ゲームみたいだけど、回転拡大機能でリアルに視点変化するのだ。

➡球場は大きさや芝か土かの違いがある3つ球場が用意されている。この中から選んでプレイボール！

『燃えプロ』シリーズや『スーパープロフェッショナルベースボール』など、リアル指向の野球ゲームを作り続けているジャレコから、新しい野球ゲームが登場。〝3D〟とタイトルにもあるように、SFCの回転拡大機能を活かして、これまでにない臨場感を生み出しているのが最大の特長だ。もちろん、12球団の選手たちはすべて実名で登場しているし、データだって最新版。さらにオリジナルの6球団はエディット機能で自由にデータを変えられるぞ。

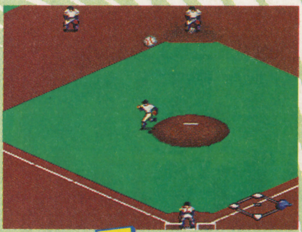
⬆セ・パ12球団＋オリジナルの全18球団を用意。オリジナル球団はデータ変更も可能。

実在12球団プラスオリジナル6球団を用意!

DSP搭載でリアルなカメラワークを実現

DSP（高速演算プロセッサ）を搭載することで、なめらかに回転拡大するリアルなカメラワークを実現。打球をカメラが追いかけるように視点が変化して、野手が拡大しながら迫ってくるなど迫力のあるプレイシーンを繰り広げてくれるのだ。スライディングキャッチなどのファインプレイも見ものだぞ！

➡ボールを打った瞬間の画面がこれ。まだ、普通の野球ゲームと変わらない。

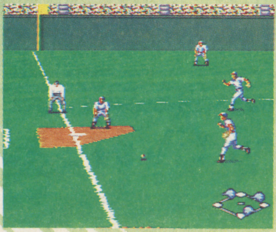


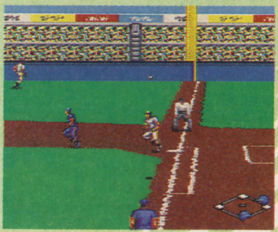
⬅高いフライを打ち上げた場合は画面も、それに合わせて変化する。

ボールを追ってカメラアングルが変わる変わる!

⬆打球は一、二塁間へ。視点が変化してるのがわかる?

➡三塁線上に転がったゴロを追って視点が変化。





⬅視点変化のおかげで迫力タップリのプレイが楽しめる。

⬆ナイスプレイもこの通り、アップで楽しめるのだ。

ペナントモードも充実

ペナントレースにオープン戦、オールスター戦や紅白戦などが4つのモードで遊ぶことができる。なかでもペナントモードは凝りに凝った内容になっているぞ。試合数は、最大130試合までの設定が可能でそのほかに下記のような3つの特徴があるのだ。

選手のコンディション

選手のコンディションはペナントレース中に変化する。試合ごとにメンバーを考える必要があるのだ。

細かい成績表

投打それぞれの個人成績にチーム成績など、44項目のデータを表示。ペナント終了後には各タイトルの発表もある。

オールスター戦

試合数の半分を消化すると、オールスター戦が始まる。こんなトコまで実際のプロ野球と同じなのだ。

©1993 JALECO LTD.

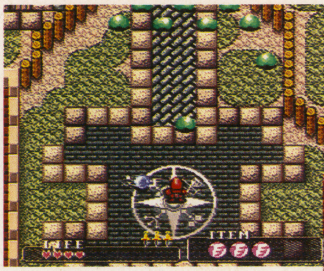
ホーリーストライカー

SFC	9月発売予定		
	ACT	8 M	——
	ヘクト		¥8,800

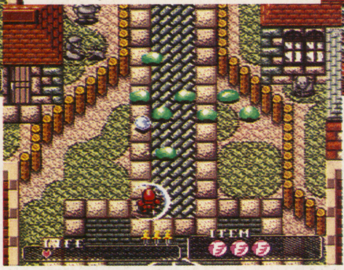
メーカーからの一言
ピンボールをモチーフとした新しいアクションゲーム。他に4人同時プレイモードもあるぞ！

ピンボールをモチーフにしたニュータイプのACTが誕生だ!

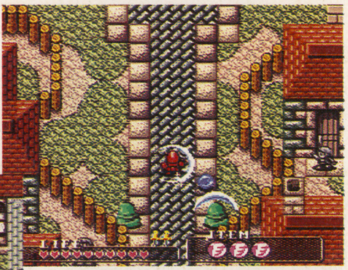
このゲームはピンボールをベースにした、ちょっと変わったACTだ。光弾(ボール)で敵を倒しながら、どんどん上へ進んでいくのだ。普通のピンボールと違っているのは、ボールが下に向かって落ちるんじゃなく、ストライカー（マイキャラ）めがけて飛んでくるということ。ボールを打ち返せずにぶつかってしまうと、ストライカーはダメージを受けてしまうぞ。また、うまく打ち返せても、画面下に出てしまうと1発でゲームオーバーに!!



①光弾はストライカーめがけて飛んでくる
光弾は両刃の剣で、強力な武器だけれどうまく打ち返さないとストライカー自身がダメージを受けてしまうぞ。



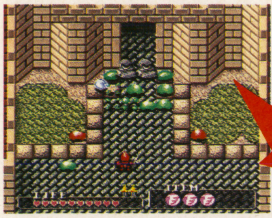
②剣で光弾を打ち返すのだ!
剣を振ることで光弾を打ち返すことができる。このとき✚ボタンで光弾を打ち返す方向を変化させられる。



③画面外に出そうなときは援護キャラで
各面には、ストライカー以外に2人の援護キャラがいる。Ⓛ、Ⓡで光弾を反射させる光線を発射するぞ。

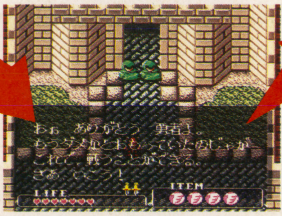
光弾"トライアライト"で魔物を倒してつき進め

各面には石にされた仲間たちが捕まっている。光弾で画面内の魔物たちをすべて退治すると石になった仲間が元の姿に戻り、次の面に進むことができるのだ。いくつかの面をクリアするとボスキャラが出現。ボスを倒すと捕らわれた他のストライカーたちを救出することができる。さあ、敵に支配された4つの世界をすべて取り戻せ！



⬆下にいる援護キャラとストライカーをうまく使って光弾を操作する。

仲間を救出



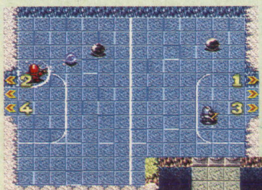
⬅すべての魔物を倒すと、次の画面で協力してくれる援護キャラを救出できる。

ボスが出現！

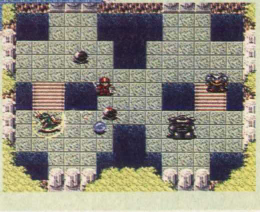
⬆このボスをやっつけることでマイキャラ以外のストライカーを仲間にできるのだ。

2〜4人であそべる対戦モード

マルチモードでは、マルチタップを使って最大4人で同時に遊ぶことができる。相手のゴールにボールを入れ合ったり、ボールをぶつけて相手を穴に落とすなど、いろんなマップが用意されているぞ。



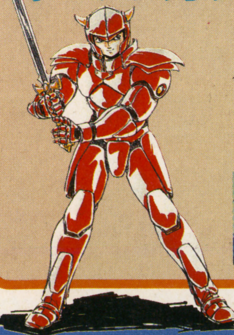
⬅エアホッケーみたいに相手のゴールに光弾を入れるのが目的の面だ。



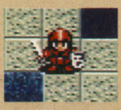
➡光弾をぶつけたり、直接攻撃して対戦相手を穴に落とせば勝ちだぞ。

キミの分身、4人のストライカーたち

4人は攻撃力や移動速度がそれぞれ違っている。場所に合ったキャラを使おう。

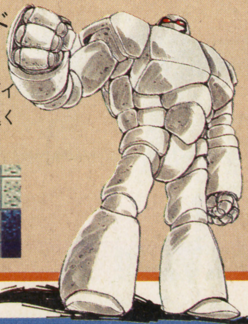


ヒューマン スレイダー
最初から使える。平均的な能力を持つ。

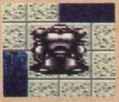


グリフォン イーノ
移動スピードでは、こいつが1番！

マーメイド ロア
海中ならばイーノより速く動ける。



ゴーレム ガルム
動きは遅いが、パワーなら負けないのだ。



©HECT 1993 Axes Art Amuse

モンスターメーカー3(仮)

SFC	秋発売予定		
	RPG	16M	Ⓑ
	ソフエル		価格未定

メーカーからの一言
モンスターメーカーがついに、SFCに登場です。ルフィーアやロリーエンの活躍にご注目!!

ついにSFC化! 人気キャラが大活躍

本編の主人公は見習い魔術士ルフィーア

FC、GBに続き、おなじみ『モンスターメーカー』の最新作が登場するぞ。シリーズの中でも人気No.1のルフィーアが今回の主人公だ。ストーリーは5章構成。1～3章は各章の主人公が冒険し、4章の本編でルフィーアと合流して本格的な冒険が始まるのだ。

システムや戦闘など、詳しいことは残念ながらまだ分っていない。続報を待て！

➡1章はこの酒場からスタート。さっそくライバル出現!?

➡何やら意味深なことを言うおじいさん。これから何が待っているというのだろうか。

1章～3章までの主人公を紹介

1章 アルシャルク
キャメロット城の戦士。騎士の称号を得るため、魔物退治の募集に志願する。

2章 エルサイス
エルフの国の若き王子。優しい心と柔軟な思考を持ち、人間を毛嫌いすることもない。

3章 ディアーネ
アリンガム王国の王女であり、女戦士。並みの兵士などに負けない腕前の持ち主。

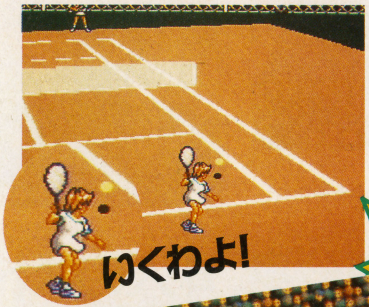
エースをねらえ!

SFC	12月発売予定		
	SPG	8M	——
	日本テレネット		価格未定

メーカーからの一言
DSPチップを使った本格的なテニスゲーム。友達4人でプレイできるのもうれしいでしょ？

蘇る名作！ 宗方コーチと共にテニスに燃えるのだ!!

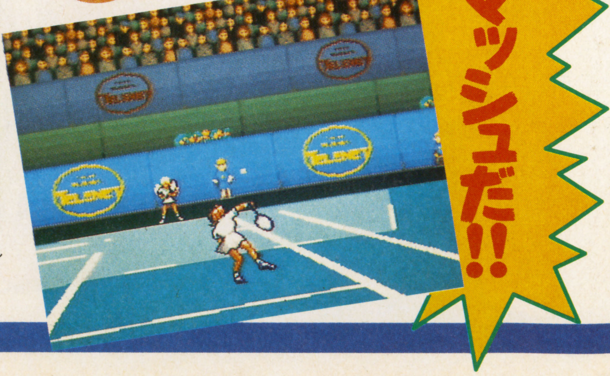
10数年前に記録的な大ヒットを飛ばした、テニスが題材のコミック＆アニメ『エースをねらえ！』。あの名作がSFCで帰ってきた。プレイヤーは主人公"岡ひろみ"となって、数々の強豪と対戦していくのだ。選手には、お蝶(ちょう)夫人や緑川蘭子(みどりかわらんこ)など懐かしのキャラも登場。プレイヤーの視点に合わせて背景が移動するシステムにより、よりリアルな感覚が味わえるのだ。また、スーパーマルチタップ対応で最大4人同時プレイが可能。アニメファンはもちろん、原作を知らない人でも充分に楽しめるテニスゲームなのだ。



⬅プレイヤーの動きに合わせて、視点がグルグル変わるぞ。目を回さないようにね。

⬅この1球に賭けて一気に打ち込むのだ。サービスエースをねらえ！

⬆対戦相手はお蝶(ちょう)夫人。さすがに苦戦させられる。でも負けるわけにはいかない。



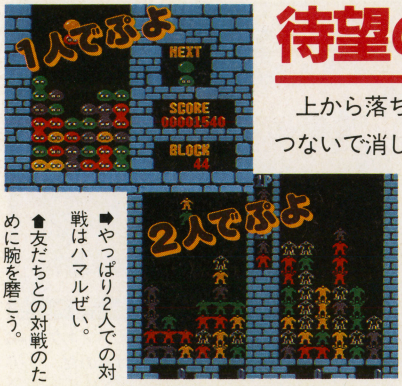
Ⓒ翔企画／遊企画／九月姫 ⒸSOFEL Ⓒ山本鈴美香／TELENET JAPAN 1993

ぷよぷよ

FC	7月23日発売	
PZG	1M	——
徳間書店インターメディア	¥5,900	

メーカーからの一言
おじゃまぷよの降下数をコントロールするリミット機能を搭載。対戦プレイが、さらに熱くなる。

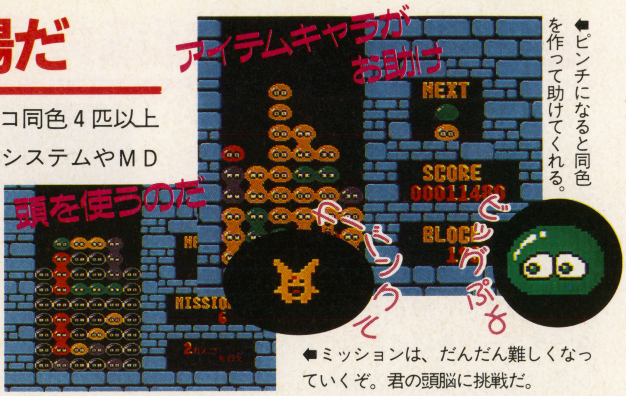
待望のファミぷよ登場だ



➡やっぱり2人での対戦はハマルぜい。

⬆友だちとの対戦のために腕を磨こう。

上から落ちてくる「ぷよぷよ」を操作し、タテ、ヨコ同色4匹以上つないで消していく。シンプルなルールでディスクシステムやMDでも人気のPZG。モードは、テクニックを磨くエンドレス、面クリアタイプのミッション、白熱の2人対戦の3つ。さらに気分を変えて〝人型ぷよ〟でのプレイも楽しめる。FCオンリーのユーザー、バンザイ！



⬅ピンチになると同色を作って助けてくれる。

⬅ミッションは、だんだん難しくなっていくぞ。君の頭脳に挑戦だ。

X ZONE（エックスゾーン）

SFC	8月下旬発売	
STG	4M	——
ケムコ	¥6,500	

メーカーからの一言
暴走したバイオコンピュータを破壊せよ。地球を滅亡から救うため敵の要塞に乗り込むんだ！

暑さなんかふき飛ばす爽快STGだぜ

⬆画面左下にあるのが自機のシールドゲージ。0になるとゲームオーバー。

➡こいつはステージ2のボス。機銃とミサイルで攻撃してくる。

SFCをアーケード感覚で楽しめる話題のスーパースコープ。実際にプレイして、その新しい感覚にすっかり夢中になっちゃった人も多いんじゃないかな。このゲームもスーパースコープ専用の3DSTGで、迫り来るロボットや兵器などの敵メカを次々と倒して進んでいく。敵にスコープの照準を合せて撃つという、ごくシンプルなゲームなんだけど、連射もできて気分爽快。全4ステージ、ガンガン射ちまくれ！

⬅ステージにより、もちろん出現する敵や背景が違う。

大工の源さん2

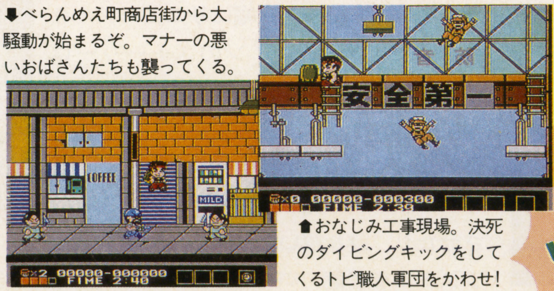
FC	8月下旬発売	
ACT	2M	——
アイレム	¥6,500	

メーカーからの一言
源さん再登場。源さん親子VSドクターパラレル＆赤手のダンが大乱闘。巨大メカで闘うぞ！

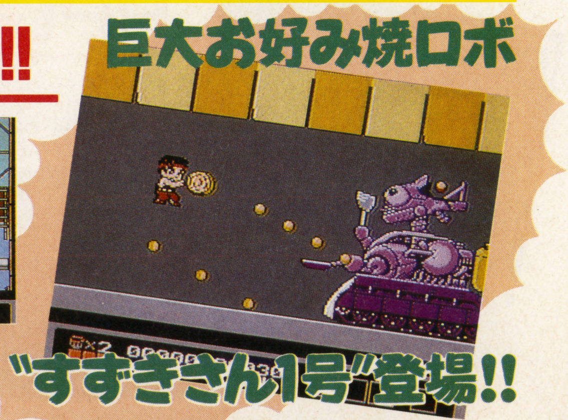
木づち片手に源さんまたまた大暴れ!!

建築業界征服を企むドクターパラレルは、源さんの宿敵赤毛のダンをそそのかし、源さん親子をやっつける作戦を実行。ここに因縁の親子対決が始まる！巨大メカも登場し、前作よりますますパワーアップした『源2』にこうご期待!!

⬇べらんめえ町商店街から大騒動が始まるぞ。マナーの悪いおばさんたちも襲ってくる。



⬆おなじみ工事現場。決死のダイビングキックをしてくるトビ職人軍団をかわせ！



©1991、1993 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／COMP ILE CORP. ©KEMCO 1993 ©1993 IREM CORP.

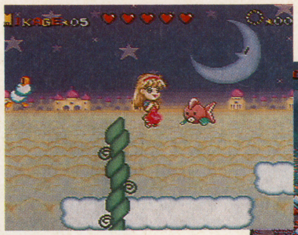
ミラクルガールズ

SFC	11月発売予定	
ACT	8M	——
タカラ		¥8,800(予)

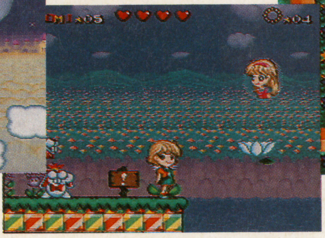
メーカーからの一言
ステージが進むごとに難易度が上がっていくACT入門版。可愛い動きに注目!!

高校生の双子の姉妹の不思議大冒険

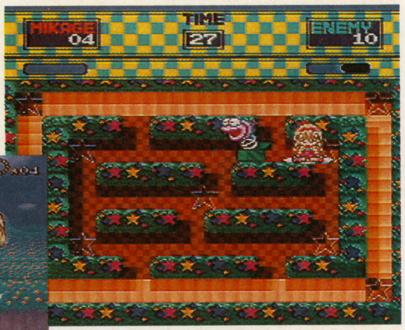
少女コミック誌「なかよし」で連載され、現在TVでも放映中の『ミラクルガールズ』が、今度はACTになって大活躍。主人公の双子の姉妹、みかげとともみは、テレポートとテレパシーの能力を持つ超能力者。その力を使い、誘拐された友達を救うため、全5ステージを駆け巡る。2人をうまく使い分けながら進み、友達を助け出すのだ。



⬆髪の長いみかげ。武器(?)はキャンデーなのだ。



⬇こっちはともみ。どっちもミラクルかわいいっ。



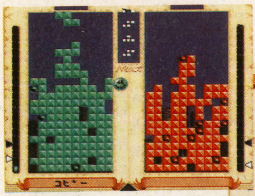
⬆ステージボスとの対決は、イベントゲーム。頭や反射神経を使って切り抜けるのだ。

テトリス武闘外伝

SFC	年末発売予定	
PZG	容量未定	——
BPS		価格未定

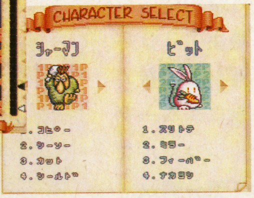
メーカーからの一言
火花を散らす技と技とのぶつかり合い！　熱く燃える対戦専用テトリス。対COMも熱い！

技を使って、相手をやっつけるのだ!

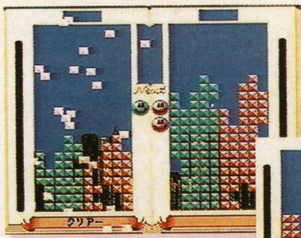


⬆丸い玉がクリスタル。これを消してためるのだ。

⬇キャラによって技の種類が違うのだ。

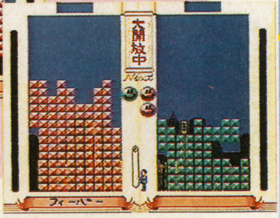


史上最強(?)のPZG『テトリス』に新バージョンが登場。基本システムは変わらないんだけど、今回は自分のキャラクターを選んでCOMや人と戦う対戦のみになっている。ブロックの中にあるクリスタルをためるといろんな技が出せ、キャラによって持ってる技の種類も違うのだ。



⬆クリアーという技。自分のブロックを全部消す。頭を使って相手をやっつけろ。

⬇フィーバーは、同じ型のブロックが10個続けて落ちてくる。



トールキンの指輪物語 第1話

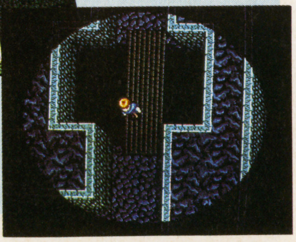
SFC	発売日未定	
RPG	16M	Ⓑ
ロジーク		価格未定

メーカーからの一言
トールキンのファンタジーワールドがSFCで満喫できる！待つ価値ありです。

RPG好きなら、絶対プレイしたい1本

⬆上から見下ろしが型のフィールド。グラフィックも目をみはるばかりにきれい。

⬇ダンジョンや夜は自分の周りしか見えなくなる。



アメリカのパソコンゲームで大ヒットした『指輪物語』が、大幅にリニューアルされてSFCに登場。メインのストーリーはRPGの原点となった小説、「指輪物語」を忠実になぞりながら進んでいく。パーティを分割してサブパーティを作るマルチパーティシステムや、魔法やアイテムの力を増幅させたり、謎を解いたりする「力の言葉」システムなど魅力いっぱい。

⬆リアルタイムで進む戦闘。ぼやぼやしてると、やられてしまうのだ。

©秋元奈美／講談社・NAS・JT・NTV ©TAKARA 1992 TETRIS™ AND ©1987 TETRIS Batorugaiden™AND ©1993 V/O Electronorgtechnica(Elorg) Tetris licensed to Nintendo and sublicensed to Bullet-Proof Software ©1988 Bullet-Proof Software All Rights Reserved Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov.

スーパー人生ゲーム

SFC	12月発売予定	タカラ	ETC	¥9,800(予)

人生は山あり谷ありルーレットあり

ボードゲームの名作「人生ゲーム」がついにSFCに。

ルーレットを回して、出た目の数だけコマを進めていく。他の人との、駆け引きを繰り返しながら人生を歩み、億万長者の地（ゴール）を目指すのだ。４人までの対戦が可能で、COMキャラは６人の中から選べる。今年の冬のパーティ必携ソフト。

⬆ボードでプレイした人は多いよね。

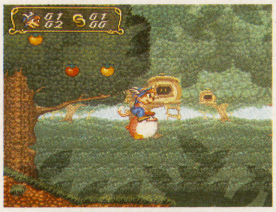
⬅箱庭のようなフィールドを進んで行く。

アルディーライトフット

SFC	11月発売予定	アスキー	ACT	¥9,800(予)

全17ステージの大冒険

半人前の冒険家アルディが、７個集めれば願いのかなうというプリズムを求めて、冒険に出発する。日米同時発売の横スクロールACTで、多彩なアクションやくるくる変わるキャラの表情が魅力。



⬅相棒のペックに乗って、さあ冒険に出発だ。

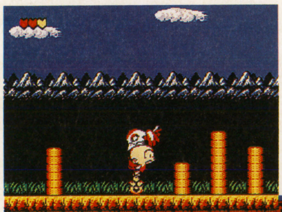
⬆右がアルディ・ライトフット。左の丸いのが相棒のペックだ。

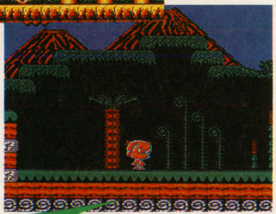
FC原人

FC	7月30日発売	ハドソン	ACT	¥5,800

お肉を食べてパワーアップ

ＰＣやＧＢですっかりおなじみの『原人』シリーズが、ＦＣでも大暴れだ。基本は横スクロールのＡＣＴで、肉のアイテムを取るとＦＣ猿人にパワーアップして強力な攻撃が可能に。さらに肉を取ると、ＦＣ噴人になり一定時間無敵になれるのだ。原始な敵を頭突きでやっつけながら進む姿は、スーパーコミカル！





➡これが猿人になったところ。こりゃ強い。

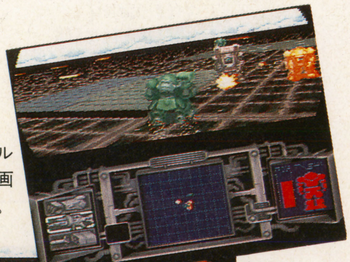
⬆頭突き(ボンク)でガーンとやっつけるんだ。

装甲騎兵ボトムズ

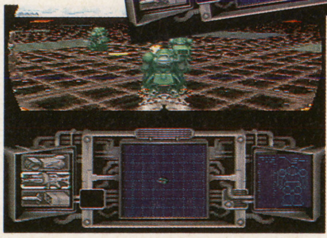
SFC	10月発売予定	タカラ	ACT	¥9,800(予)

ボトムズファンは、感涙の１本だぞ！

10年前のＴＶアニメのヒット作が、放映10周年を記念してゲームにも登場。歩行型戦車「アーマードトルーパー」に乗り込み、敵を撃ち倒しながらステージクリアを目指す。敵も同様な歩行型戦車。迫力あるサイバーな戦いが展開するのだ。



➡360度フルスクロール画面は圧倒的。



⬅DSPチップ搭載により実現したこの遠近感。

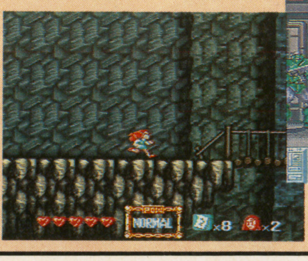
最新情報 SUPER FLASH

コミックやアニメでも話題の『ゴーストスイーパー美神』が、ＳＦＣに。霊能ギャグにお色気がプラスされたボディコンＡＣＴだ。バナレックスから。発売日未定、価格未定。

人気の横スクロールＡＣＴ『ＳＤ機動戦士ガンダム２』が、エンジェルから発売に。今回は１人、２人プレイ、対戦の３つの戦いが楽しめる。ＳＦＣ、発売９月中旬、¥8,800(予)。

バンダイからは『デストラクティブ』というスーパースコープ専用の横スクロールＳＴＧが発売に。ＳＦＣ、発売日、価格ともに未定。

⬇キャラの多彩な動き、攻撃が魅力の『ゴーストスイーパー美神』。



⬆４人での対戦モードも付いている『デストラクティブ』。

©1960 LINK RESERCH CORP. ©1993 MILTON BRADLEY COMPANY ©TAKARA 1993 ©サンライズ ©TAKARA 1993 ©1993 ASCII CO.,LTD. ©1993 HUDSON SOFT/RED

SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
6月25日(金)	GP1	RCG	¥8,800	アトラス	
	トムとジェリー	ACT	¥8,900	アルトロン	
	三国志正史 天舞スピリッツ	SLG	¥12,800	ウルフ・チーム	B M
	ドラゴンズ マジック	ACT	¥8,800	コナミ	
	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,800	セタ	B
	エストポリス伝記	RPG	¥8,900	タイトー	B
	スーパーファミリーテニス	SPG	¥7,900	ナムコ	P
	マジンガーZ	ACT	¥8,800	バンダイ	
7月2日(金)	ファーストサムライ	ACT	¥7,800	ケムコ	
7月9日(金)	エイリアン3	ACT	¥8,800	アクレイムジャパン	
	スーパーハイインパクト(仮称)	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	
	ヨッシーのクッキー	PZG	¥6,600	BPS	
	仮面ライダーSD 出撃!!ライダーマシン	ACT	¥8,800(予)	ユタカ・バンダイ	
7月10日(土)	ストリートファイターIIターボ	ACT	¥9,980(予)	カプコン	
7月14日(水)	スーパーマリオコレクション	ACT	¥9,800(込)	任天堂	B
	ヨッシーのロードハンティング	STG	¥6,500(込)	任天堂	
7月16日(金)	デスブレイド	ACT	¥9,700	アイマックス	
	スーパーエアダイバー	STG	¥8,900	アスミック	
	化学者ハリーの波乱万丈	ACT	¥8,900	アルトロン	
	マジックジョンソンのスーパー スラム ダンク	SPG	¥8,900	ヴァージンゲーム	P
	サンリオワールド スマッシュボール!	ACT	¥6,980	キャラクターソフト	P
	ワールドサッカー	SPG	¥9,500	ココナッツジャパン	B
	魍魎戦記 MADARA2	RPG	¥9,800	コナミ	B
	全日本プロレス	SPG	¥9,800	メサイヤ	P
7月23日(金)	WWFロイヤルランブル	SPG	¥9,800	アクレイムジャパン	
	ウイングコマンダー	STG	¥9,800	アスキー	P
	メガロマニア 時空大戦略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII	ACT	¥9,000	東芝EMI	P
	第3次スーパーロボット大戦	S・RPG	¥9,800	バンプレスト	B M
	バトルドッジボールII	SPG	¥9,600	バンプレスト	P
	スーパー・ジェームスボンドII	ACT	¥8,800	ビクターエンタテインメント	
7月30日(金)	ニトロパンクス マイトヘッズ	ACT	¥8,800	アイレム	
	美少女雀士スーチーパイ	ETC	¥9,700	ジャレコ	P
	大爆笑人生劇場 ドキドキ青春編	ETC	¥8,800	タイトー	
	スーパーF1 サーカス2	RCG	¥9,500	日本物産	B
	パティームーン	ACT	¥8,900	バリエ	
	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	¥9,500(予)	バンダイ	
	ソニックウイングス	STG	¥8,800	ビデオシステム	
	バズー! 魔法世界	RPG	¥9,800	ホット・ビィ	B
7月下旬	宇宙の騎士 テッカマンブレード	ACT	¥8,800(予)	ベック	
8月5日(木)	スーパー信長の野望 全国版	SLG	¥8,800	光栄	B M
8月6日(金)	聖剣伝説2	RPG	¥9,800	スクウェア	B
	ソード・ワールドSFC	RPG	¥9,800	T&Eソフト	B
	Jリーグサッカー プライムゴール	SPG	¥8,500	ナムコ	P
	大仁田 厚 FMW	SPG	¥9,800	ポニーキャニオン	
8月10日(火)	スーパー競馬	SLG	¥9,700	アイマックス	B
	ラプラスの魔	RPG	¥9,800	やのまん	B
8月25日(水)	サラブレッド ブリーダー	SLG	¥9,700	ヘクト	B
8月27日(金)	樹帝戦記	SLG	¥9,600(予)	エニックス	B
	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	SPG	¥8,900	徳間インターメディア	B
	マリオとワリオ	ACT	¥6,800(込)	任天堂	M
	熱血バレーボールニッポンチャチャチャ	SPG	¥8,800(予)	パック・イン・ビデオ	
8月上旬	ワールドヒーローズ	ACT	¥9,800(予)	サンソフト	
8月下旬	MVPベースボール	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	美少女戦士セーラームーン	ACT	¥9,800(予)	エンジェル	
	エックスゾーン	STG	¥6,500	ケムコ	
	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	価格未定	任天堂	B
	トリネア	A・RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
8月予定	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	P
	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	¥9,600(予)	テクノスジャパン	B
	ヒューマンベースボール	SPG	¥8,600	ヒューマン	B
夏予定	ユートピア	SLG	¥9,500	EPICソニーレコード	B M
	激突弾丸自動車決戦 バトルモービル	ACT	価格未定	システムサコム	
	熱血バレーボール	SPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	スーパーパワーリーグ	SPG	価格未定	ハドソン	B

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
9月10日(金)	ファイナルファンタジーUSA MYSTIC QUEST	RPG	¥7,900	スクウェア	B
9月17日(金)	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,500	カルチャーブレーン	B
	ファイナルセット	SPG	¥8,500(予)	フォーラム	P
9月19日(日)	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	RPG	¥9,600	チュンソフト	B
9月24日(予)	アークススピリッツ	A・RPG	¥8,900(予)	サミー	P
9月上旬	ウイニングポスト	SLG	¥12,800	光栄	B
9月中旬	SD機動戦士ガンダム2	STG	¥8,800(予)	エンジェル	
9月下旬	スーパーカジノ シーザースパレス	ETC	¥8,980	ココナッツジャパン	P M
9月予定	お茶の間伝説	ETC	価格未定	I・G・S	B
	ソルスティスII	A・RPG	¥9,500	EPICソニーレコード	B
	NFLフットボール	SPG	価格未定	コナミ	
	ダライアスフォース	STG	価格未定	タイトー	
	マスターズ 遙かなるオーガスタ2	SPG	¥9,800	T&Eソフト	B
	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800(予)	バリエ	
	クラッシック・ロード	SLG	¥9,800	ビクターエンタテインメント	B
	ホーリーストライカー	ACT	¥8,800	ヘクト	
	課長 島耕作 ザ・スーパービジネスアドベンチャー	AVG	¥9,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
10月8日(予)	スーパー競走馬 風のシルフィード	SLG	価格未定	キングレコード	B
10月15日(金)	将棋 風林火山	ETC	¥8,800	ポニーキャニオン	B M
10月22日(予)	ラストショット	SLG	¥9,500(予)	サミー	P M
10月下旬	バトル・マスター 究極の戦士たち	ACT	価格未定	東芝EMI	
	超時空要塞 マクロス(仮称)	STG	¥8,800(予)	バンプレスト・ザムス	
10月予定	T-2 ザ・アーケードゲーム	STG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	M
	ZOOL	ACT	価格未定	インフォコム	B
	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
	ファーストクィーン	S・RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	デザートファイター	STG	¥9,800(予)	セタ	B
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	¥9,800(予)	タカラ	
	Soul&Sword	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト・ザムス	B
11月5日(金)	アクタリオン	RPG	¥8,900	テクモ	B
11月19日(金)	トップレーサー2	RCG	価格未定	ケムコ	P
11月下旬	実戦パチスロ必勝法(仮称)	ETC	価格未定	サミー	
	アレサ	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
11月予定	アルディライトフット	ACT	¥9,800(予)	アスキー	
	夢幻の如く	RPG	¥9,800	インテック	B
	クールスポット	ACT	¥8,900	ヴァージンゲーム	
	龍虎の拳	ACT	¥9,800	ケイ・アミューズメント	
	ミラクルガールズ	ACT	¥8,800(予)	タカラ	
	キーパー	PZG	¥7,200	DATAMポリスター	
	ザ・ソードマニアック	ACT	¥8,600(予)	東芝EMI	
	銅鑼王2(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	鉄腕アトム(仮称)	ACT	¥8,800(予)	バンプレスト・ザムス	
	フォーチュン・クエスト	ETC	¥9,600(予)	バンプレスト・ザムス	B
秋予定	アラジン	ACT	価格未定	カプコン	
	スーパー3Dベースボール	SPG	¥12,800 (予)	ジャレコ	B
	モンスターメーカー3(仮称)	RPG	価格未定	ソフエル	B
	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	¥9,980(予)	タカラ	
	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だくにおくん	SPG	¥9,800(予)	テクノスジャパン	
	Jリーグヒーローズ(仮称)	SPG	価格未定	ハドソン	
	ランセイバー	ACT	¥8,500(予)	ホリ電機	
	ジミーコナーズのプロテニスツアー	SPG	価格未定	ミサワエンターテインメント	P
12月22日(水)	スーパー・ドラッケン(仮称)	RPG	価格未定	ケムコ	B
12月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	飛龍の拳スペシャル スーパーファイティングウォーズ(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	けろけろけろっぴの冒険日記 眠れる森のけろりーぬ	RPG	価格未定	キャラクターソフト	P
	スーパー究極ハリキリスタジアム	SPG	価格未定	タイトー	
	キング・オブ・ザ・モンスターズ2	ACT	¥9,800(予)	タカラ	
	スーパー人生ゲーム	ETC	¥9,800(予)	タカラ	
	COTTON 100%	STG	¥8,900	DATAMポリスター	
	北斗の拳7(仮称)	ACT	¥9,700	東映動画	
	エースをねらえ!	SPG	価格未定	日本テレネット	
	バトルガールズ(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	剣勇伝説 YAIBA	A・RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
年末	テトリス武闘外伝	PZG	価格未定	BPS	
2月中旬	G2 ジェノサイド2	ACT	価格未定	ケムコ	
冬予定	バトルZEQUE伝	ACT	価格未定	アスミック	B
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー2	RCG	¥9,800(予)	バリエ	B
	遊人 雀獣学園	ETC	¥8,900(予)	バリエ	
年頭	歌舞伎町リーチ麻雀	ETC	価格未定	ポニーキャニオン	B
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B
	スーパー将棋2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	スーパー麻雀2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	R-TYPEⅢ	STG	価格未定	アイレム	
	大工の源さん(仮称)	ACT	価格未定	アイレム	
	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
	鋼鉄の騎士2(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B M
	シヴィライゼーション(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B
	KABUKI ROCKS	RPG	価格未定	アトラス	B
	レッド・オクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ラスベガスドリーム	ETC	価格未定	イマジニア	B M
	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	価格未定	エニックス	B
	はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版(仮称)	SPG	価格未定	エポック社	B
	ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
	パチスロ ラブストーリー	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	P
	がんばれゴエモン 奇天烈将軍マッキネス	ACT	価格未定	コナミ	
	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
	サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!	ACT	価格未定	コブラチーム	
	将魔	ACT	価格未定	サミー	
	高校サッカー 全国制覇の夢	SPG	¥8,000(予)	サンソフト	
	ノスフェラトゥ	ACT	¥9,500	セタ	
	時空戦記SIEN(仮称)	ACT	価格未定	ダイナミック企画	P M
	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
	ザ・ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
	戦国伝承	ACT	価格未定	データイースト	
	テクモスーパーボール(仮称)	SPG	価格未定	テクモ	B
	超ゴジラ	ACT	価格未定	東宝	
	らんま1/2 朱猫団的秘宝	RPG	¥9,800(予)	東宝/小学館ﾌﾟﾛﾀﾞｸｼｮﾝ	B
	イースⅣ MASK OF THE SUN	A・RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	エイトアワーズ(仮称)	RCG	価格未定	ナムコ	
	幽☆遊☆白書(仮称)	RPG	価格未定	ナムコ	B
	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇	ETC	価格未定	日本物産	B M
	新・桃太郎伝説	RPG	価格未定	ハドソン	B
	G.S美神 除霊師はナイスバディ	ACT	価格未定	バナレックス	
	デストラクティブ	STG	価格未定	バンダイ	
	ヴェルヌワールド(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト・ザムス	B M
	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
	サンサーラナーガⅡ	RPG	価格未定	ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	B
	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
	デバステイター	ACT	価格未定	マイクロワールド	
	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	
	サージェント・サンダース・コンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B M
	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
	ファイナルストレッチ	RCG	価格未定	ロジーク	B

絶賛発売中!!
新時代ハイパーノベル
電撃文庫

漂流伝説
クリスタニア①
水野良　イラスト●うるし原智志
定価540円(税込)

瑠璃丸伝①
～当世しのび草紙～
松枝蔵人　イラスト●池田恵
定価520円(税込)

極道くん漫遊記外伝
聖マリア修道院の怪談
中村うさぎ　イラスト●桐嶋たける
定価520円(税込)

ダーク・ウィザード
～蘇りし闇の魔道士～
寺田憲史　イラスト●豊増隆寛
定価540円(税込)

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
7月9日(金)	うしおととら 深淵の大妖	RPG	¥7,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
7月23日(金)	ぷよぷよ	PZG	¥5,900	徳間インターメディア	
7月30日(金)	FC原人	ACT	¥5,800	ハドソン	
7月下旬	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	A・RPG	¥8,000	エンジェル	B
8月上旬	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	RPG	¥7,800(予)	バンダイ	B
8月下旬	大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲	ACT	¥6,500(予)	アイレム	
	クレヨンしんちゃん	PZG	¥5,800(予)	バンダイ	
	クレヨンしんちゃん(データック)	PZG	¥2,600(予)	バンダイ	
9月中旬	パチスロ2(仮称)	ETC	¥6,900	ココナッツジャパン	P
9月予定	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	PZG	¥4,980(予)	キャラクターソフト	P
10月予定	アルマジロⅡ	ACT	¥6,900	I・G・S	
秋予定	ロックマン6	ACT	¥7,800(予)	カプコン	
冬予定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
発売日未定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
	レッドオクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
	スペースオペラ　大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
	グローブビート	ACT	価格未定	タイトー	
	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
	フィリックス・ザ・キャット	ACT	価格未定	ハドソン	
	ろくでなしブルース	ACT	¥7,800(予)	バンダイ	
	なかよしといっしょ	RPG	価格未定	ユタカ・バンダイ	B

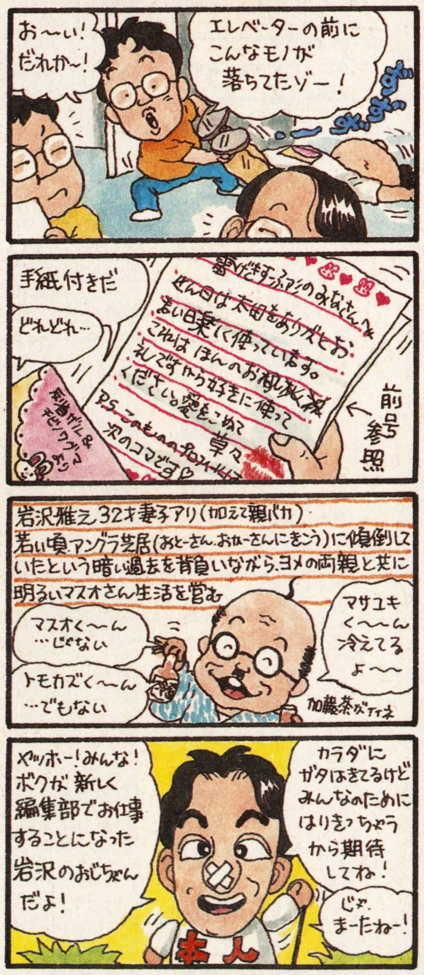
電撃スーパーファミコン 第12号は 7/9(金)発売

次号予告

次号は待望のスーパーマリオコレクション全マップ大公開！ 聖剣2、MADARA2、ミスティックなどの最新情報もバッチリ掲載。付録は、ストⅡターボ攻略編だ!!

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

巻末浪漫劇場 パンドラの電撃箱
第5話 ――岩沢をよろしく――



おたよりのあて先は

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『○○○』係

編★集★後★記

ＣＥＳに行ってきた。３ＤＯも見てきた。マリオの映画も観てきた。ストⅡの映画の話も聞いてきた。でも結婚式が見られなかった。ああ眠い。㊫

人間、年はとりたくないものである。私の心の支えだった34歳の太田氏が部署異動となってしまい、とうとう私が編集部で最長老となってしまった㊮

恋ちゃんが引っ越すそうだ。代々木上原の地を捨て、神奈川県の逗子に行くらしい。すげー広い部屋らしい。いーな。逗子か。原稿大丈夫かな。㋩

誰が一番『スーパーファミテニ』が上手いか。これが最近のアツイ話題である。皆、自称チャンプなので近い内に公式戦を開く予定。さて結果は？Ⓚ

エレベーター前に落とされて(左の４コマ参照)、はや１か月。月２回刊サイクルの目まぐるしさは、ジャイアントスイング46回転に匹敵する……!?㊔

入院中の病院を脱走してマンションに帰ると、階段でばったり担当医に会った。追跡されたかと思ったら、先生は同じマンションの住人だった。㊓

世界最強のMan.Uが26年ぶりに優勝した。ミランやバルサの調子を見る限り、来冬のトヨタ杯に来るのは確実。今からチケットを予約しよう。 ㊕

妻が入院した。時々病院へ見舞いに行くのだが、行くたびにしみじみ思ったりする。バカでもいいから健康が一番やね。そりゃオレのことか！ ㊟

髪型を雅子さまのように変えた姉。それから縁ある人と知り会って、話が進み、秋にはついに結婚することに。なんか話がうますぎると思うの ㋙

菅原さん、MR. NAGAI、今井さん、MR. SUEDA、久保木さん。この度は大変お世話になりました。日本にいらしたら、お礼に東京案内しますからね。㋔

座右の書ともいうべき、水樹和佳先生の「エリオットひとりあそび」。エリオットが叫ぶあの言葉に何度励まされたことか。そしていまも……(もぐ)

先日、アルコール抜きの為に走っていたら、ランナーズ・ハイになって飛んでしまった。いくら走っても気持ちイイから、もう…。(翌日メロメロの㊍)

会社の人と初めて卓を囲んだ(しかも出張先！)。いきなり東３局、親の国士無双に振り込んでしまった。今度は勝つぞ！　５月入社、新人の宮本だ。

５月に入社した村松です。ゲームの勉強として、手始めにゼルダをやってます。クリアまであと一歩なのに亀ボスにいじめられ、中断してます。㊖

『スーパーマリオコレクション』をやった。無限増殖とか1upキノコの場所とか、けっこう覚えてるもんなんだよね。やっぱりマリオは傑物だ。 ㋵

晴れて編集者となってハセガーさんの部下（やっぱり色物）になりました。とりあえずの目標は、ロンちゃんに代筆を頼まない！　ダメっすか？㊙

STAFF

Chief Editor……塚田　正晃
Senior Editors……渡部　雅人／長谷川　真
Editorial Desk……甲田　秀昭
Managing Editor……岩沢　雅之
Editors……佐藤　晴美／後藤　勇
中村　敏彦／小坂　淑恵／岡本　敦行
伊藤　量子／本多　昇／宮本　勲一
村松　充／米田　崇／梅田　格
Contributing Editors……柳沢　孝文
羽岡　義晴(NONPOPS)／じゃすみん徳田
日比野清隆／狩谷　淳／野口　豊
Writers……小峯　徳司
大竹　雅法／山本　裕司／藤井　大輔(NONPOPS)
堀　慎二郎／小我恋次郎／渡辺　浩弐／荒井　秀雄
三須　隆弘／田島　勝／恩田やよい／奥村　裕子
浅田　実／中里　一雅／戸塚　義一／鳥井　康江
森村　来美／広瀬　絵美／MULTIPLIES／千葉　達也
Photographers……中村　英良／外崎　久雄
Designers……12 to 12／アトム・スタジオ
I'LL PRODUCTS／クロップ・ハウス／斉藤　和代
ディレクション・ナカ／サーティーツー／羽沢組
Illustration……九月姫
中野　豪／杉山　真理／かんなたかし
しろー大野／パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

電撃王 8月号 7月8日発売!!

電撃PCエンジン 8月号 6月30日発売!!

電撃メガドライブ 第4号 7月8日発売!!

月刊電撃コミック GAO 8月号 6月26日発売!!

ライター募集中!!

３度のメシよりゲームが好き。ゲームの事にはちょっとうるさい。雑誌関係の仕事をしてみたい。なあ～んて人に大朗報!!
電撃では、スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です（18歳以上で都内近郊在住者に限ります）。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介（1200字以内）②履歴書（写真貼込み）を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください。
※電話での問い合わせは、受け付けておりません。

電撃スーパーファミコン
※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
第11号 1993年7月9日
定価490円(税込)

発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集部)　03(5276)2432
　　　　(広告部)　03(5276)2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業)　03(3294)1137
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　26392-7/9

©Media Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

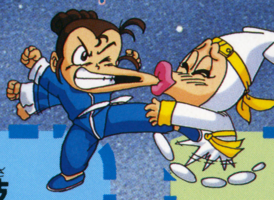
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ファイナル ファンタジーUSA
MYSTIC QUEST™
ミスティック クエスト
スーパーファミコン用ソフト
メーカー希望小売価格 7,900円(税別)
'93年9月、
アメリカから
もうひとつのFFが
やってくる!
ファイナルファンタジー、
アメリカにも同タイトルの人気ソフトがあるって知ってるよね?
ナントこのアメリカ版FFが、日本でも発売されることになったんだ。
ストーリーもシステムも、これまで日本で発売されているものとは全然別。
もちろんメッセージは日本語に訳されてるし、
初めての人でもRPGのたのしさをたっぷり味わえる親切設計だ。
ファイナルファンタジーシリーズの弟分と思って、プレイしておくれ。
ホラ、もう気分はすっかりアメリカン!
©スクウェア 1992,1993

スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
スーパーチャイニーズワールド2
対戦ができるぞ!!
大事件!
史上初の格闘RPG
VS対戦モード付き!
おーっと！いきなりスーパー飛龍の拳のさく裂!? 大人気ロボノ花も強そうだ!!
三大ボスキャラの一人、キングバーバリアン
VSターボなのだ!!
宇宙ガンマンの必殺技、ハイパーレーザー砲
ターボスピード対ターボスピードの戦いはいかに!!
大事件!! VS対戦型格闘ゲームに大変身!!
初登場!
る超能
画面は開発中のものです。

あの
スーチャイが
大変身!!!

明日の文化を創造する。

CULTURE BRAIN™



これがウワサの強敵軍団と必殺技

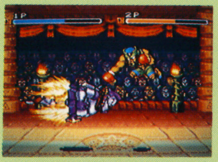
今回登場の敵ボスキャラは、タッカーブル、キングバーバリアン、ギンガラマオーなど4種類。そして最強キャラ、メタルドラハード、メタルダウト、など4種類。さらに、シノビーンをはじめとする強敵軍団15種類など**総計70種類以上**も登場するのだ！ また今回登場する**技**は通常技400種類、必殺技165種類。特殊技34種類など**総計600以上**も用意され、スーチャイ＆格闘ゲームファン、満足度200%なのだ!!

三段変身!

マイクロ　スーパー　ハイパー

気になるテクニック＆搭載機能！

格闘技＆スーチャイファン**待望の対戦（ＶＳ）モードが搭載されたぞ！**今回のビューポイントは、格闘技の醍醐味が味わえる新登場のスーパーディフェンス＆テクニックなどが使えるのだ。また必殺技は、その技別にコマンド、連打、ため技など、ふさわしい操作法で遊べ、当然、連続攻撃やキャンセル技もできるのだ。さらに、ハンディキャップ、難易度設定、ステージ選択、1Ｐ・2ＰマニュアルＣＯＭ設定可能、勝負数選択、高速ターボ等など、充実した機能が搭載されているぞ。



可変式
ターボ
モード
搭載！

パワーアタックのジャック

柔道宇宙チャンピオンによ力投げだ!!

マッスルジャイアントの必殺技ワンハンドネックハンギングツリー!!

先取り情報コーナー1

今回は舞台を宇宙へと展開し美しく迫力あるビジュアルシーンで5つの星団を旅することができるのだ。新システムのアイテム用アイコン、さらに充実した乗り物、そして今回初登場のイベント星ではさまざまなおもしろゲームがまちうけているのだ！ また今回も恒例の謎の裏技仙人やおたすけキャラ軍団も登場し、おもしろギャグの連発で大笑いすることうけあい。

････先取り情報コーナー２につづく

16Mロム　予価￥9,800（税別）

9月発売予定！

〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0870 株式会社カルチャーブレーン

電撃スーパーファミコン 第11号

定価490円(本体価格476円)

●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432[編集]

●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1137[営業]

●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

電撃スーパーファミコン No.11 ストリートファイターⅡターボ発売直前号

6/21(MON.)発売

スーパースコープ™ SUPER SCOPE™

スーパースコープ専用ソフト + スーパースコープ6 SUPER SCOPE 6™

撃って楽しむバトル&パズル、全部で6タイプものゲームを満載!!

スーパースコープ本体とカセットがセットになって
メーカー希望小売価格9,800円(税込)
(9,515円(税抜))
SUPER Famicom スーパースコープ専用 SHVC-SSA

※ただし、乾電池は別売。単3電池6本が必要です。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

専用ソフト(別売)もどんどん出るぞ!

悪の武装ロボットたちを撃ち破れ!!
スペースバズーカ™ SPACE BAZOOKA
6/21(MON.)同時発売
SUPER Famicom スーパースコープ専用
メーカー希望小売価格
6,500円(税込)
(6,311円(税抜))
SHVC-BTカセット

ヨッシーとコンビを組んで大活躍!!
ヨッシーのロードハンティング™
7/14(WED.)発売予定
SUPER Famicom スーパースコープ専用
メーカー希望小売価格
6,500円(税込)
(6,311円(税抜))
SHVC-RHカセット

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

©1993 Nintendo

雑誌26392-7/9

T1026392070499

©Media Works 1993 第三種郵便物認可 1993年7月9日発行

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan